3/97 CYBERMEDIA

PLAYSTATION-TESTS: SOUL EDGE & CONTRA

S 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400 / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,- DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

32-BIT-NEUHEITEN

Mass Destruction
Mini-Panzer im 3D-Actiongefecht

Spider: Cyber-Spinne kraxelt durch 3D-Kulissen

NINTENDO-64-TESTS

85% **Turok:** Feuer frei für Acclaims Ego-Shooter

90% **Perfect Eleven**
Konami-Fußball der Extraklasse

STRENG VERTRAULICH

HOT 100

DIE BESTEN VIDEOSPIELE ALLER ZEITEN

03
4 398044 105901



ALEA JACTAE SUND!

Die Würfel sind gefallen: In der Januar-Ausgabe haben wir Euch an dieser Stelle aufgefordert, ein bißchen in die Zukunft zu blicken. Auf unserem „Wahrsager-Wunschzettel" konntet Ihr ankreuzen, wie sich Eurer Meinung nach die drei wichtigen Konsolen 1997 behaupten.

An der überwältigenden Resonanz war abzulesen, daß Euch diese Thematik am Herzen liegt. Etwa 3.000 Leser gaben ihre Meinung kund, wie sich Playstation, Saturn und Nintendo 64 an der Ladentheke durchsetzen. Dabei wird die Playstation überwiegend positiv beurteilt: Fast 80 Prozent meinen, daß die Sony-Konsole ihre Führungsposition in Deutschland 1997 behauptet oder zumindest gleichauf mit dem Nintendo 64 an der Spitze der Hardware-Verkäufe liegt. Hoffen wir, daß Sony dies nicht als Persil-Schein auffaßt und die internen Entwicklungen weiter vorantreibt. Auch sollte man Firmen-Tochter Psygnosis dazu ermuntern, nicht allzu stark zum PC abzuschweifen und weiterhin die Playstation als Nummer-1-Format anzusehen. In den letzten Monaten war dies nicht immer so deutlich.



Trotz Playstation-Euphorie wird aber auch das Nintendo 64 positiv gesehen: Stattliche 70 Prozent sind vom guten Abverkauf überzeugt, knappe 20 Prozent davon spekulieren gar mit der sofortigen Machtübernahme des N64.

Der letzte Konsolen-Gigant hat in Euren Augen den schwersten Stand: Allerdings glaubt nur ein Fünftel, daß sich Sega zum reinen Software-Anbieter umorganisiert. 80 Prozent sind sich dagegen sicher, daß Sega den Kampf gegen Sony und Nintendo aufnimmt und den Saturn 1997 mit aller Kraft unterstützt. Wie sich die deutsche Sega-Vertretung auf diesen Fight vorbereitet, welche Spiele-Highlights wir erwarten und ob es einen Saturn-Nachfolger auf 64-Bit-Basis geben wird, das verraten wir in unserem Sega-Special ab Seite 18.



THE MANIACS

MAN!AC



NEWS

FEATURES

IMPORT-TESTS

RUBRIKEN

6 Kein Respekt vor Arachnophobie: "Spider" schickt Cyber-Spinnen an die Hüpfspiel-Front.

12 Typisch Amis: Immer nur mit Superlativen leben. Psygnosis läßt die uramerikanischen "Monster Trucks" auf PS-freudige Playstation-Besitzer los.

46 Was ist "H.E.R.O." und wie kommt es in diese MAN!AC? Diese und noch viele andere Fragen beantwortet unser Feature "Die besten Spiele aller Zeiten".

13 Telstar auf den Spuren von Lara Croft: Im SF-Epos "Excalibur 2555 AD" fightet Kriegerin Beth gegen feindliche Dungeon-Bewohner.

PRESENTS

TESTS


77 Batman forever



86 Bedlam



82 Bubble Bobble 2



78 Contra – Legacy of War



75 Crow, The



76 Crusader: No Remorse



70 Die Hard Arcade



83 FIFA Soccer 97



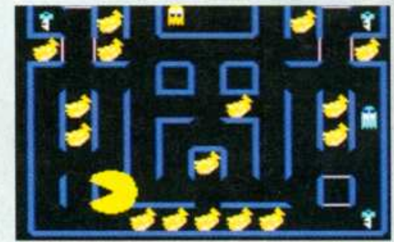
72 Hexen




87 Incredible Hulk, The



85 Marvel Super Heroes



69 Namco Museum Vol.2



83 NBA Live 97




77 PGA Tour 97



68 Riot



74 Road Rage



71 Soviet Strike




84 Starwinder




85 Tilt!




80 Total NBA 97




66 Turok: Dinosaur Hunter











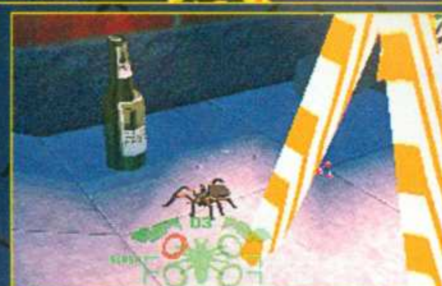

Nach einem verhängnisvollen Attentat, bei dem Hightech-Equipment entwendet wird, entwischt Eure kybernetische Spinne in die Freiheit.



Im Zentrum für kybernetische Nanotechnologie ist das Ungewöhnliche längst zur Normalität geworden. Hier arbeiten Wissenschaftler an der Implementierung mechanischer Strukturen in insektoide Lebensformen. Es konnten bereits erstaunliche Fortschritte verzeichnet werden: Skorpione, Ratten und Spinnen erhalten künstliche Gliedmaßen, mit denen sie ein Vielfaches ihrer gewöhnlichen biologischen Fertigkeiten erwerben. Miniaturisierte Gliedmaßen, Flammenwerfer, ja sogar Nano-Raketenwerfer werden den Tierchen implementiert: Die Neugier der Forscher kennt keine Grenzen. Doch als Terroristen mit brutaler Gewalt in die Laboratorien eindringen, sämtliche Versuchsanlagen in Stücke schießen und mit wertvollen Prototypen entwischen, schrillen die Alarmglocken: Die Armada der Versuchstiere bahnt sich den Weg nach draußen, ausgerüstet mit Implantaten, die das biologische Gleichgewicht völlig aus der Bahn werfen können... Ihr befindet Euch auf der Seite einer der geknechteten Existenzen und steuert eine fette Spinne durch das verwüstete Labor. Seid Ihr im Chaos der Feuerwehren und Einsatzfahrzeuge aus der Versuchsanlage entkommen, schlagt Ihr Euch durch eine hochtechnisierte Fabrik. Ausladende Lagerhallen, Förderbänder und bläulich schimmernde Hydraulik-Pressen sind nur durch Nutzung der biologischen Spinnen-Eigenheiten zu durchqueren: Munter krabbelt die Cyber-Tarantel Steilwände hoch, an der Unterseite von Holzkisten findet Ihr im Vorbeimarsch wertvolle Isotop-Symbole, von denen jeweils 100 eine Zusatz-Spinne ergeben. Klebt Ihr an Wänden, seilt Ihr Euch mit Netzfäden einige Zentimeter ab und schwingt Euch zum nächsten bionischen Implantat. Mit Hilfe dieser Waffen



Während der Krabbel-Exkursionen folgt Euch die Kamera mit flüssigen Schwenks.



Bier und Bauarbeiten: Auch in der "Spider"-Stadt erfrischen sich die Straßenarbeiter gern mit Gerstensaft.





Haarsträubende Abenteuer: Links schnüffelt eine Ratte nach Euch, rechts erkundet Ihr alte Röhren.

TARANTULA

Mit BMG's "Spider" unternehmen 32-Bit-Freunde eine faszinierende Reise ins Reich der Spinnen: Macht Euch bereit zu einer Expedition, bei der Ihr unsere Welt aus einer völlig neuen Perspektive kennenlernt!



Expeditionen im Kisten-Lagerraum: Vor dem Springen solltet Ihr aufpassen, daß der nächste Holzbehälter frei von Ungeziefer ist.



Seilt Ihr Euch rechtzeitig ab, bemerkt Euch die gegnerische Spinne nicht und krabbelt ahnungslos vorbei.



Mit bloßem Spinnenbein gegen das Hydraulik-Monster: Trefft das Ungetüm, während es Euch plattdrücken will!



Geschafft: Eine Kugel symbolisiert das Level-Ende. Hoffentlich habt Ihr alle Bonus-Symbole entdeckt.



Begegnung der stinkenden Art: In der City nehmt Ihr lieber eine Abkürzung durch das miefige Kanalsystem.

macht Ihr den zahlreich hüpfenden, fliegenden und krabbelnden Mutanten-Gegnern den Garaus (siehe Kasten): Neben allerlei Spinnengetier, das auf Labortischen und in Kellern patrouilliert, müßt Ihr auch mit schießenden Libellen, aggressiven Fledermäusen und trägen Schnecken fertigwerden. Habt Ihr Eure Munition verschossen, teilt Ihr mit Eurer unbegrenzt verfügbaren Standard-Verteidigungsmethode Hiebe aus: Ihr pirscht Euch nahe an den Insekten-Gegner heran und fuchtelt frontal mit Eurem Stahl-Bein nach dem Feind.



Es geht abwärts: "Spider" rutscht eine abschüssige Transportbahn hinunter.

Nachdem Ihr die Fabrikanlagen durchquert habt, stoppt Euch der erste Boss. Ein monströser hydraulischer Greifarm hämmert auf den Boden, nur durch ständiges Umkreisen und häufiges, gezieltes Zuschnappen bringt Ihr den Mechanismus zur Explosion. Danach gibt's kein Halten mehr: Ihr brecht mitten ins Stadtzentrum auf, wo Ihr schimmlige Abwasserkanäle erforscht, an Häuserfassaden herumsteigt und im Stadtpark zwischen Steinen und morschen Baumstämmen herumspringt. Doch Euer Ziel liegt noch weit entfernt: Ihr plant, direkt zum Labor-Zentrum der Terroristen vorzukrabbeln!

Spielerisch erinnert „Spider" an eine realistisch angehauchte Neuinszenierung von „Pandemonium". Obwohl nicht vom selben Entwickler (für „Spider" zeichnet die amerikanische Spieleschmiede „Boss Games" verantwortlich), sorgen die dezenten Kameraschwenks für abwechslungsreiche Hüpfeindrücke: Kurzzeitig fahrt Ihr mit dem Krabbeltier eine abschüssige spiralförmige Bahn hinunter und verfolgt das Geschehen von hinten, dann wieder marschiert Ihr mit intelligentem Kamera-Zoom rechtwinklig um einen Kistenstapel herum. Der spielerische Gehalt der Krabbelfähigkeiten ist enorm und sorgt für frischen Wind im Jump'n'Run-Genre: Frei von Höhenangst erkundet Ihr Decken- und Wandelemente, mit dem Faden seilt Ihr Euch zu schwebenden Extras ab, und gefährliche Feind-Spinnen umgeht Ihr durch forsches Wandern an der Unterseite des Tisches. Viele versteckte Geheimnisse fordern Euch zum wiederholten Durchspielen bereits absolvierter Abschnitte auf, mit verborgenen silbernen Münzen etwa öffnet Ihr vorher nicht zugängliche Zusatz-Levels. Ab April brecht Ihr zu der ungewöhnlichen Expedition in's Tierreich auf, Jump'n'Run-Fans sollten sich den Titel vormerken. *cb*



Die Förderbänder verlangen Sprung-Geschick: Verpaßt Ihr den Anschluß, plumpst Ihr hilflos in die Tiefe.



Feuerzauber: Die Explosions- und Lichteffekte machen "Spider" auch optisch zu einem Genuß.



Leckere Beinchen im Labor-Behälter. Schnappt Euch wirksame Extra-Gliedmaßen wo Ihr nur könnt.

Spinnen-Specials

Durch das Sammeln mechanischer Implantate verstärkt Ihr Eure Kampffähigkeiten, um gegen die zahlreichen Cyborg-Insekten zu bestehen. Anfangs habt Ihr nur Euer mechanisches Vorderbein, doch schon bald dürft Ihr Euch neue Extras an den Körper stecken. Zwischen den jeweils zwei Waffen-"Slots" vorne und hinten schaltet Ihr mit den L/R-Tasten um. Somit könnt Ihr bis zu vier der begrenzten Extras tragen. Die wirkungsvollste Waffe ist eine Smartbombe, doch auch mit zielsuchenden Raketen und Elektroblitz vernichtet Ihr schon von weitem Eure Feinde. Näher 'ran dagegen müßt Ihr mit Flammenwerfer, Giftgas und Bein-Bumerang. Witzig auch die automatischen Minen, die den Pfad entlang schweben, bis sie ein Insekt erreichen: Die Viecher explodieren in sämtliche Einzelteile.









Extra-Parade: Von links oben nach unten erkennt Ihr Bumerang, Elektroblitz, Flammenwerfer, Raketen und Giftgas im Einsatz.

TITEL	Spider
HERSTELLER	BMG
SYSTEM	Playstation, Saturn
BRD-RELEASE	April

FAZIT

Spielerisch gehaltvolles Jump'n'Run mit sympathischem Hauptdarsteller, ungewöhnlichen Schauplätzen und vorbildlicher 3D-Technik.



Die Liliputaner haben drei unterschiedliche Modelle im Panzer-Hangar: Ihr selektiert Euer Gefährt über einen 3D-Schwenk.

Donner



Kettenrasseln und Kanonendonner: BMG lässt die Panzer rollen und verstrickt Euch mit "Mass Destruction" in martialische Miniatur-Missionen.



Ob Ihr mit Maschinengewehr, Flammenwerfer oder zielsuchenden Raketen schießt – nach ein paar Salven verschmurgeln auch stählerne Fabrikhallen in einer Feuersbrunst.

Aller Taktik-Elemente zum Trotz hat Entwickler NMS die schwerwiegende Kriegsthematik in eine harmlose Winzkulisse portiert: Während Ihr Eure Panzerminiatur wie in „Return Fire" von schräg oben betrachtet, wälzt sich der geschrumpfte Stahlkoloß durch Sandwüsten und Schlamm-Pools oder hinterläßt sein Kettenprofil auf dem Straßenpflaster einer Großstadt. Anstatt den martialischen Modell-Exkurs an realen Panzern zu orientieren, haben die Designer drei beweglichere Sonderanfertigungen zusammengebastelt. Die Liliput-Vehikel düsen schneller als mancher Jeep durch's Terrain und wenden in Sekundenschnelle. Derweil Ihr mit dem Steuerkreuz die Fahrtrichtung vorgebt, Euren Baby-Tank durch Schlaglöcher manövriert und pixelgenau auf einem schmalen Felssims balanciert, verstellt Ihr mit Links- sowie Rechtstastern die Ausrichtung des Geschützturms. Der taktische Clou: Ihr habt mit Eurem schwer lädierten Vehikel schon längst den Rückwärtsgang eingelegt, pflügt durch die nächste Furt ans rettende Ufer und sichert Euren Rückzug mit Feuersalven gegen die Fahrtrichtung. Ein besonders gemeiner Trick: Euer Panzer tuckert vorsichtig an



Ihr habt die Mauerdeckung verlassen und Euch dem Sperrfeuer von zwei Geschützstellungen ausgesetzt.

Tank-Taktik

Granatensplitter und Gesteinsbrocken prasseln auf den Geschützturm, nur wenige Meter entfernt bricht ein Wolkenkratzer auseinander und hüllt Euch in Staub. Erst als sich die Sicht wieder klärt, könnt Ihr das volle Zerstörungsausmaß erkennen: Wo vor Sekunden noch Wohnblocks und Bürogebäude standen, liegen nur noch schwelende Stahlträger und zerborstene Betonplatten. Trotzdem haltet Ihr die günstige Stellung und schwenkt den Geschützturm. Durch die Häuserflucht am Straßenende kann sich nur ein Gegner gleichzeitig zwängen: Wer auch immer in den nächsten Minuten auf Euch zurollt – er muß die ganze Gebäudefront sprengen, ehe er seine Übermacht ausspielen kann. Doch als Ihr Eure Missionsparameter abcheckt, werdet Ihr von einer Druckwelle durchgeschüttelt. Ihr reißt das tonnenschwere Vehikel im letzten Moment herum und richtet die Kanone aus, als nur wenige Meter hinter Euch eine Granate vorbeisaust. Ihr seid gerade dem Projektil entgangen, da habt Ihr auch schon mit dem nächsten Problem zu kämpfen: Das Explosivgeschoß hat einen Krater ins Straßenpflaster geschlagen, und Eure Stahlverkleidung durchlöchert. Links und rechts lecken Flammen aus den Kontrollen, Funken tanzen über Euer Steuerpult: Wenn Ihr nicht in den nächsten Minuten ein Reparatur-Set ergattern könnt, wird Euer Panzer in Fetzen gerissen. Aber bevor Ihr Euch den Kopf über technische Probleme zerbrechen könnt, müßt Ihr den Koloß aus dem Krater herausmanövrieren, denn Euer Panzer hat mächtig Schlagseite. Ein leichter Schwenk in die falsche Richtung, und das stählerne Ungetüm kippt auf die Seite. Während Ihr verzweifelt auf Eure Kontrollen einhämmert und an den blockierten Steuerknüppeln herumrüttelt, schlägt die nächste Granate neben Euch ein. Ihr werft einen gehetzten Blick auf den Scanner: Tot. Die Erklärung: Auf einem der umliegenden Dächer hat sich ein Heckenschütze versteckt. Wenn Ihr Euren Panzer nicht binnen Augenblicke aus dem Loch herausbekommt, ist Eure Mission gescheitert: Nur noch ein paar Salven, und der aufdringliche Bursche hat sich eingeschossen...



Blitzkrieg an der Häuserfront: In den Städten könnt Ihr Euch zwischen Gebäuden verbergen.

und Doria!



Wer fair bleibt, endet als Panzerschlacke: Ihr verkrümelt Euch in einem ausgebombten Fort und erledigt aus sicherer Distanz einen Kontrollpunkt.





Feuer und Eis: Ihr rasselt durch nordischen Tiefschnee und fackelt das gegnerische Hauptquartier ab.

einer Gasse vorüber, richtet den Geschützlauf zwischen die Häuser und grillt ein Bataillon Fußsoldaten mit dem Flammenwerfer. Bevor die Begleitfahrzeuge die 3D-Bauten in Fetzen pusten oder Eure Widersacher das Feuer erwidern, habt Ihr schon längst wieder beschleunigt – zeitintensives Arrangieren könnt Ihr Euch sparen, statt dessen drückt Ihr einfach auf die Tube und prescht geradeaus die Straße entlang. Ebenso komfortabel wie die Steuerung sind die soliden Vehikel-Konstruktionen: Weder unausgegorene Terrain-Abfragen noch instabile Panzerung werfen Euch Sand ins Getriebe. Statt dessen glänzt Euer Winzling als bislang handlichstes Fahrzeug der 32-Bit-Generation. Wenn Junior zwischen 3D-Palmen und Bretterverschlägen durchs Gelände holpert, möchtet Ihr unwillkürlich in den Monitor grabschen und das Matchbox-Panzerchen ins Regal stellen. Trotz simplem Bitmap-Untergrund wird Euch Räumlichkeit vorgegaukelt: Passiert Ihr eine bestimmte Grenzlinie, wird Euer Panzer per 3D-Routine vor der flachen Hintergrundoptik rotiert. Das Resultat ist plastische Fahr-Illusion: Das 3D-Vehikel poltert kopfüber durch eine Grube oder stellt sich am Flußufer schräg. Wer unvorsichtig steuert und sein Gefährt um ein paar Pixel verschiebt, platscht ins Wasser: In Küstennähe oder seichten Binnengewässern lugt der Kanonenturm über die transparente Oberfläche und nimmt nach wie vor gegnerische Stellungen unter Beschuß. Verschlägt es den übermütigen Panzer-Piloten mitten in den Ozean oder einen ausgewachsenen Strom, fahrt Ihr auf Grund: Auch der letzte Quadratpixel Eure Vehikels verschwindet unter der durchsichtigen Wasserebene. Wer sein Kriegsspielzeug nicht rechtzeitig wieder ans Ufer zerrt, geht unter: Das Winz-Vehikel setzt mit jedem Zentimeter mehr Rost an, läuft bis in den letzten Polygonwinkel mit Wasser voll und erliegt einer Kurzschluß-Kettenreaktion – ein Fauchen, und Euer Panzer ist passé.

Auch wenn der gewiefte Fahrer seine Kontrahenten in Hinterhalte lockt und das mit 3D-Objekten zugepflasterte Gelände für strategische Kniffe nutzt - auf lästige Physik-Details hat man verzichtet. Weder Tauchfahrt noch Dellen beeinträchtigen die Geschützbereitschaft. Projektil-Ballistik und Schußfolge wurden in zugänglicher Arcade-Tradition gehalten: Egal ob Flammenwerfer, Raketen, Granaten oder Maschinengewehr – sämtliche Geschoß-Gattungen werden mit demselben Kanonenrohr abgefeuert, zu Hundertschaften im Panzer gelagert und trudeln gemächlich über's 2D-Firmament. Geht Euch die Munition aus, ist ein Extra-Depot meist nicht weit: Ihr peilt den nächstbesten Betonkoloß an, zertrümmert mit ein paar Raketensalven das Fundament und beobachtet, wie der 3D-Bau in sich zusammensackt. Zwischen Mauersplittern und Mörtelbrocken werdet Ihr fündig: Der brave Hausbesitzer hat für schlechte Zeiten eine Ladung TNT, großkalibrige Mordwerkzeuge oder ein Panzer-Reparatur-Kit im Keller gelagert. *rb*



Ihr habt eine futuristische Extrawaffe aktiviert: Aus Eurem Kanonenrohr zischt eine Flammenladung und hüllt den Panzer in einen schützenden Feuerring.

FAZIT

TITEL: Mass Destruction
HERSTELLER: BMG
SYSTEM: Saturn, Playstation
BRD-RELEASE: ab April

Possierliche. Panzer-Ballerei im "Return Fire"-Look. Die Metall-Ungetüme rollen konkurrenzlos flüssig und fordern Euch mit taktisch clever konstruierten Schlachtfeldern.

Die japanische Rollenspielflut ebbt nicht ab: Entwickler wie Hudson Soft versorgen den in Japan erfolgreicheren Saturn mit RPG-Nachschub. So erscheint mit "Apokalypse 4" demnächst die Saturn-Fortsetzung der beliebten "Tengai Makiu"-Rollenspiel-Reihe: Traditionelle 2D-Landschaften wetteifern mit Trickfilmgefechten.



Anime-Monster wie diese beiden Felsgolems über's Terrain geblendet.



Hudson-Tradition: Bei Dialogen wird eine Bildschirm-füllende Figur eingeblendet.



Wer sich im Waffenmenü für Projektilgeschütze entscheidet, visiert die Gegner per Fadenkreuz an.



Final Odyssey



Euer Sprite marschiert ins nächste Stockwerk, über dem Erdgeschoß verdichtet sich allmählich eine Transparenzebene.

Traditionelle Rollenspiele machen mobil: Bevor Sprites und Landkarten abgelöst werden, rüsten die "Wild Arms"-Helden zum aufwendigen 2D-Gefecht.

Nach der 16-Bit-Referenz „Final Fantasy 3" war die Rollenspiel-Enttäuschung für die 32-Bit-Generation groß: Anstatt Euch mit zeitgemäßen 3D-Routinen direkt an den Ort des Geschehens zu zerren, wurden antike 2D-Rezepte aufgekocht. Nach ihrem mäßigen Debüt-Rollenspiel „Beyond the Beyond" haben sich Sonys Rollenspielentwickler ein Herz gefaßt und die 2D-Tradition dem neuen Hardware-Standard angepaßt: Siedlungen und Landkarte wurden im „Final Fantasy"-Stil gehalten und mit Square-üblichen Pastell-Tönen coloriert. Die Sprites sind wie in Segas „Shining Wisdom"-Abenteuer gerendert: Damit sich die Schwellkopfheroen in der gezeichneten Szenerie wohlfühlen, hat man alle Figuren per Bildbearbeitungs-Software



Umschulung? Euer Kämpfer inspiziert eine Magierakademie, im Zentrum entdeckt er ein Wasserreservoire.

aufbereitet und der Terrain-Optik angepaßt. Die flotte Charakteranimation haben die Entwickler für klassische „Zelda"-Einlagen genutzt: Die Nippon-Stöpsel flitzen im Eilmarsch durch Dungeons und reißen per Beschleunigungs-Button brüchiges Mauerwerk ein. Sonder-Objekte wie Bomben werden neben Knöpfen oder Hebeln deponiert, um die Fallen-Mechanismen aus sicherer Distanz zu aktivieren: Während Ihr hinter einem umgestürzten Pfeiler Deckung sucht, fegen Steinsplitter durch den Korridor. Gemütlicher als in dem zugigen Gemäuer ist's am heimischen Herd: Anstatt den Schauplatz in Sekundenbruchteilen durch einen Raum zu ersetzen, werden stilvolle Transparenzeffekte eingesetzt: Dächer und Mauerwerk werden sanft ausgeblendet, auch die Etagen in mehrstöckigen Bauwerken weichen dem neugierigen Spielerblick. Keine Ladepause trübt das Rollenspielvergnügen, jede Szene weicht mit blitzschnellem Modul-Tempo dem nächsten Grafik-Set. Wer eine Siedlung verläßt, erkundet die Spiel-welt im verkleinerten Kartenmaßstab – die Nippon-typischen Zufallsroutinen durchforsten derweil Terrain-spezifische Monsterlisten und berechnen Hinterhalte Jede Sekunde kann ein garstiges Untier zwischen Pixelfelsen und Baumgruppen hervorkriechen – der fiese Schrat ruft seine Kumpane und stellt sich zum Polygon-Gefecht. Obermotze wie ein riesiger Drachenmensch pusten Euren Charakter allein mit ihren Ausmaßen vom Schlachtfeld, Schuppen-Textur und akkurater Schattenwurf versetzen Euch direkt ins Scharmützel. *rb*



Nur wer regelmäßig zur selben Waffe greift, sammelt Combo-Energie.



Rasante Kamerawechsel rücken Eure Helden in die günstigste Perspektive.

Leider steht noch nicht fest, ob es eine PAL-Fassung des in Japan außerordentlich erfolgreichen Rollenspiels geben wird. Unser japanisches Muster erhielten wir von Dynatex in Dortmund (Tel.: 0231/5575000)

FAZIT

TITEL	Wild Arms
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
USA-RELEASE	2. Quartal

Märchenhaftes Nippon-Rollenspiel mit "Final Fantasy"-Optik, dreidimensionalen Kombo-Kämpfen und abgewetzten High-Tech-Artefakten.



Bist Du mächtiger als das Böse?

Lufia™*






Mit 76 seitigem Spieleberater




Mit deutschem Bildschirmtext

Nichts deutete auf die bevorstehende Katastrophe hin. Die Fürsten der Finsternis kamen und mit ihnen Verzweiflung und Zerstörung. Das Böse wurde stärker und stärker – bis das Schicksal Dich auserkor, die Welt zu retten. Denn Du bist Maxim. Und nur Du hast die Fähigkeiten, der dunklen Macht zu trotzen. Wähle Deine Waffen, denn die Zeit der großen Kämpfer ist gekommen! Wer wird die Erde beherrschen? Bist Du Held genug für dieses Abenteuer-Rollenspiel? Lufia™* – exklusiv für Super Nintendo™.

Nintendo®



Abgedrehte Existenzen in fragwürdigen Off-Road-Konstruktionen: Eine Auswahl von Truck-Piloten.



In den Orientierungs-Wettbewerben solltet Ihr auf mögliche Abkürzungen achten und ständig einen Blick auf dem Kompaß haben.

PICK-UP POWER

Nach etlichen Monaten Entwicklungszeit lassen die "Monster Trucks" endlich ihre Motoren heulen. MAN!AC steigt ins Cockpit der furchterregenden PS-Boliden.

Auf dem Holzweg: Die Siedlung sieht schmuck aus, Ihr aber solltet zum südlich gelegenen Checkpoint aufbrechen.

Finanziert aus Mitteln des Bundes: Ein Flugbereitschafts-Heli fliegt orientierungslose Raser auf die Strecke zurück.

TITEL: Monster Trucks
HERSTELLER: Psygnosis
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: April

FAZIT: *Technisch saubereres Hardcore-Geländerennen. Spielerische Abwechslung durch Rundkurse und Orientierungs-Modus.*

Ohne Spezialanfertigungen braucht Ihr Euch gar nicht auf die Startliste zu wagen: Der härteste Truck ist gerade gut genug für die Strapazen, die Euch bei den "Monster Trucks"-Wettbewerben erwarten. Ihr wählt unter acht Modellen, die sich in den Kategorien Gewicht, Beschleunigung, Wendekreis, Bodenhaftung und Robustheit unterscheiden. Habt Ihr Euer Monster vollgetankt und Mega-Reifen an die Achsen montiert, dürft Ihr zwischen gewöhnlichen Rundkursrennen, Langstrecken-Rallyes und dem fulminanten "Car Crashing" wählen. Das Ziel der normalen Rennen ist klar: Fahrt als erster über die Ziellinie, um genügend Punkte zu erhalten und in der Liga vorne zu bleiben. Doch gerade die ungewöhnliche Rennumgebung erschwert Euch dies: Ob im sprungintensiven Canyon oder während der unübersichtlichen Gletscher-Tour, die mannigfaltigen Terrain-Besonderheiten machen schon das bloße Überleben zum Abenteuer: Mit heulendem Motor quält Ihr Euch steile Hänge hinauf, nach aberwitzigen Abfahrten legt Ihr verzweifelt den Rückwärtsgang ein, und oft genug blüht Eurem geschundenen Truck das vorzeitige Rennende. Doch so richtig rund geht's erst bei den Langstrecken-Wettbewerben: Die quadratkilometergroßen Gebiete befahrt Ihr nach eigenem Gutdünken, kein Zaun schränkt Eure Bewegungsfreiheit ein. Nur mit einem Kompaß bestückt versucht sich die Horde am Finden einer festen Anzahl von Checkpoints. Dabei zeigt Euer Orientierungsmesser immer in die Richtung des nächsten Ziels. Zwar säumen behelfsmäßige Wege das Gebiet, doch findet Ihr durch Probieren mehr als einmal deutliche Abkürzungen. Nach solch stressigen PS-Pfadfinder-Eskapaden seid Ihr froh, beim chaotischen Arena-Verschrotten etwas verschnaufen zu dürfen. Ihr versucht, in wenigen Sekunden eine Handvoll vor Euch liegender Karossen punkteträchtig einzustampfen. Technisch zaubert die aktuelle "Monster Trucks"-Vorabversion flüssige Berg- und Talfahrten mit sehr wenigen Polygonfehlern auf den Bildschirm. Mit innovativen Schnitzeljagden und Rundkurs-Duellen macht der Titel auch spielerisch einen guten Eindruck: Gegenüber der Work-in-Progress-Version aus MAN!AC 7/96 hat sich mächtig viel verbessert. *cb*

Das war selbst für die zuverlässige Custom-Karosse zuviel: Vorzeitiges Rennende!



Bump'n'Jump: Nach dem Sprung solltet Ihr erstmal den "Herbie"-Käfer vom Feldweg drängen.



Rempelt Ihr den Vordermann an, gibt's Energieabzug: Achtet auf die Zustandsleiste unten links!



So nicht: Fahrt Ihr immer nur stur nach dem Kompaß, bleibt Ihr bald an einem Steilhügel hängen!




Eis & Schnee: Im rutschigen Gelände könnt Ihr Euch kaum mehr auf der Strecke halten!

Der letzte Ritter



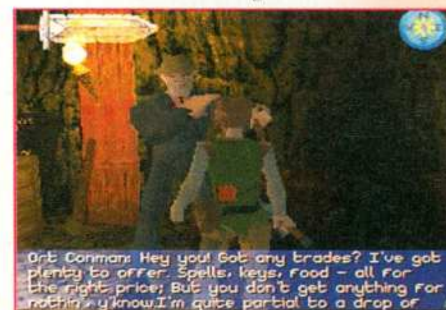

Die Schurken aus der Zukunft haben einen Mythos ausgelöscht: Camelots Märchen-Monarch haucht sein Leben aus.

Chaos in Camelot: Cyborg-Söldner aus der Zukunft haben König Arthus gemeuchelt. Heldin Beth nimmt in Telstars "Excalibur 2555 A.D." die Verfolgung auf.

Psygnosis schickte Tafelritter Gawain durch ein gerendertes Point'n'Click-Camelot, Medienriese Telstar portiert den beliebten Sagenstoff in eine Action-geladene Zukunft und hetzt Heldin Beth in dreidimensionale „Tomb Raider"-Gewölbe: Die Ritter der Zukunft wollen nicht länger im Schatten der Mythenwelt leben, also teleportiert das fiese Dark-Future-Regime zwei Robot-Ritter in die Vergangenheit. Kaum in Arthus' Trutzburg Camelot angekommen, packen die stählernen Muskelpakete ihre Blaster aus und ballern dem legendären Herrscher eine Plasma-Ladung in den Brustharnisch. Während das Render-Blut des guten Königs zwischen den Polygon-Fugen versickert, reißen sich die futuristischen Ganoven das Zauberschwert Excalibur unter den Nagel und hechten durch einen Zeitstrudel zurück ins Jahr 2555. Doch ehe die beiden Schurken den Tunnel wieder schließen können, wird das Zeit-Kontinuum durchgerüttelt und ein ungebetener Gast in die Zukunft gebeamt: Die junge Beth ist gerade dem Teenie-Alter entwachsen, hat eine Vorliebe für mannsgroße Zweihandschwerter und ist stinksauer. Aber bevor Eure Heldin ihrem Ärger Luft machen und ihren Entführern die Blech-Birnen eindellen kann, müßt Ihr den 3D-Wildfang durch ein düsteres 360-Grad-Gemäuer lotsen. Beth schweift den Blick und schlendert nach eigenem Gutdünken von einem Raumwinkel zum anderen – der eifrige Kameramann folgt in respektvollem Abstand, lugt der Ritter-Emanze über die Schulter oder lichtet Beth in voller Polygon-Pracht ab: Eure Widersacher haben die geladene 3D-Reckin mitten in den Fechtübungen erwischt, für einen Garderobenwechsel in hocherotische Texture-Tracht blieb keine Zeit. Beth durchforstet die Gewölbe im Flickenmuster-Look – außer Strumpfhosen sind Euch lediglich zerschlissene Lederklamotten geblieben. Objekte wie Schlüssel, Kerzen oder Becher werden in einer kleinen Proviantasche verstaut. Im Kampf darf sich die Kriegerin keinen Schnitzer erlauben: Ein, zwei Echtzeit-Streiche mit stumpfer Hiebwaffe oder Eurem schartigen Bihänder und der Verlierer sackt in eine rote Textur-Lache. Wer das Duell besonders zügig entscheiden will, drängt 3D-Oger und klobige Mutanten mit aggressiven Zauberkunststücken in eine Korridorecke: Ihr schaltet mit den Rechtstastern von der Forscher-Belegung zur Kampfsteuerung um, haltet einen Offensiv-Button gedrückt und bratet Eurem Kontrahenten eine gleißende Energieladung über die Glibber-Glatze. Funkenregen und Zaubersegen allein machen allerdings noch keinen Sieg: Wenn Ihr nicht den richtigen Moment abpaßt, reißt die Kreatur Kriegshammer oder Klingenwaffen nach oben und pariert Eure Attacke. Wer bessere Angriffschancen verzeichnen und schwächere Durchschlagskraft riskieren will, verläßt sich statt auf faulen Zauber auf eine klassische Attacke-Serie: Mit einem flinken Ausfall könnt Ihr auch den härtesten Gegner ins Schwitzen bringen und Euch geschickt durch seine Deckung mogeln. Habt Ihr dem Monstrum den Gnadenstoß gegeben, macht sich Beth über die Besitztümer des Verblichenen her und filzt das Quartier: Auch wenn auf den ersten Blick nur Tisch, Bett sowie einige Stühle im Raum stehen, durchstöbert Eure Heldin aufmerksam jeden Quadratzentimeter. Die einzigen Light-Sourcing-Quellen – Fackeln und vereinzelte Öllampen – erhellen die engen Kammern und Stollen nur spärlich. Wer nicht sorgfältig späht, übersieht schnell Schlüssel oder Artefakte – und ohne den richtigen Gegenstand kommt Ihr in den unwirtlichen Fantasy-Labyrinthen nicht weit. Entwickler Tempest hat sich auf klassische Dungeon-Stöbereien besonnen und statt weitläufigen „Tomb Raider"-Hallen gruftige Gemäuer wie Burgkorridore oder Stollensysteme angelegt. *rb*




Echtzeit-Duell mit magischer Klinge: Für den Kampfmodus wurden die Aktions-Buttons mit unterschiedlichen Schlägen belegt.



In den bunt bestrahlten Stollen treiben sich Ganoven aus sämtlichen Epochen herum: Beth verhandelt mit einem Dealer.


Beth zeigt Euch die kalte Schulter – erst nach einem Druck auf den Linkstaster schaut Ihr der Heldin ins Texture-Antlitz.

FAZIT

TITEL: Excalibur 2055 AD
HERSTELLER: Telstar
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 2. Quartal

Ritter-Queste im Adventure-Verlies: Camelot-Emanze Beth durchforstet dreidimensionale "Tomb Raider"-Dungeons und verdrescht Polygon-Mutanten mit schartigem Zauberschwert.

99 Luftballons

Wenn er platzt, dann schreit er: Capcom verwöhnt uns mit einer Playstation-Kollektion ihrer drei erfolgreichen "Pang"-Spiele.





Der Zwei-Spieler-Modus (oben) ist in jedem "Pang" vertreten, verschiedene Spielfiguren (ganz oben) nur in "Pang 3".

Auf zum fröhlichen Pieksen: 1989 stellte Capcom einen Automaten in die Spielhallen, der dort eigentlich nicht hinpaßte. Kaum Spezialeffekte, bescheidene Optik, simples Spielprinzip – und das sollte Erfolg haben? Doch die Arcade-Freaks entpuppten sich als durchaus clevere Typen und verinnerlichten die simple, aber höchst motivierende Grundidee von „Pang". Ihr steuert ein kleines Männchen am unteren Bildschirmrand, das mit einer magischen Lanze ausgestattet ist. In dem bildschirmgroßen Spielfeld springen bunte Bälle umher, die Ihr nach dem „Asteroids"-Prinzip zerkleinert: Trefft Ihr 'ne Kugel mit der Lanze, zerplatzt sie in zwei kleine – bis Ihr den Mini-Ballons final die Luft ablaßt. Hört sich einfach an, entpuppt sich aber dank vermehrungswütigen Bällen, mit Plattformen und Leitern verkomplizierten Level-Layouts sowie Speed-Ups, als taktisch gewürzter, überaus fesselnder Geschicklichkeitstest. In der Fortsetzung „Super Pang" werden uns nicht nur vertracktere Spielstufen, sondern auch der Panik-Modus beschert. Nomen est omen, denn hier gibt's keinen lockenden Level-Abschluß – wir pieksen bis zum bitteren Ende. Wie praktisch, daß das Extra-Arsenal reichlich bestückt ist: Doppel-Lanze, Schutzschild, sekundenlanges Einfrieren der Bälle, Schußwaffen, Punkte-Boni und vieles mehr purzelt Euch zu Füßen. Allerdings dürft Ihr nur jeweils eine Waffe benützen. Stolpert Ihr versehentlich über ein anderes, eventuell weniger hilfreiches Extra, wird die alte Waffe abgelöst. Spätestens in „Pang 3" hat dann die Options-Vielfalt auch diesen Klassiker eingeholt: Drei Spiel-Modi, vier Protagonisten mit unterschiedlichen Talenten, Level-Warps – willkommen in der 32-Bit-Welt. Erfreulicherweise hat der Spielspaß darunter nicht gelitten, denn weitere Extras und vor allem die kreativen und intelligenten Level-Konstruktionen locken zu immer neuen Spielchen. In manchen Szenarien wird der ursprüngliche Reaktionstest zur fingerkuppenknabbernden Tüftelei: Wenn ich jetzt diese Plattform vernichte, dann springt der Ball über diese Klippe, was mir wiederum jenes Extra beschert – ah ja, so könnt's klappen. Die Entwicklung von „Pang" zeigt eindrucksvoll, wie man ein einfaches, bewährtes Spielkonzept in die Neuzeit rettet und so präsentiert, daß Nostalgiker und 32-Bit-Frischlinge zufrieden sind. Erwartet unseren Test der „Super Pang Collection" in der nächsten MAN!AC. *mg*



Im Original-"Pang" des Jahres 1989 sind die Levels über den ganzen Erdball verteilt. Mit dem Flieger erreicht Ihr die Einsatzorte.



Zu diesem Preview lag uns die japanische Fassung vor, die PAL-Version wird englische Texte enthalten.







In der zweiten "Pang"-Episode erwarten Euch der Panik-Modus (rechtes Bild) sowie clever ausgetüftelte Level-Konstruktionen (Bilder links).

FAZIT

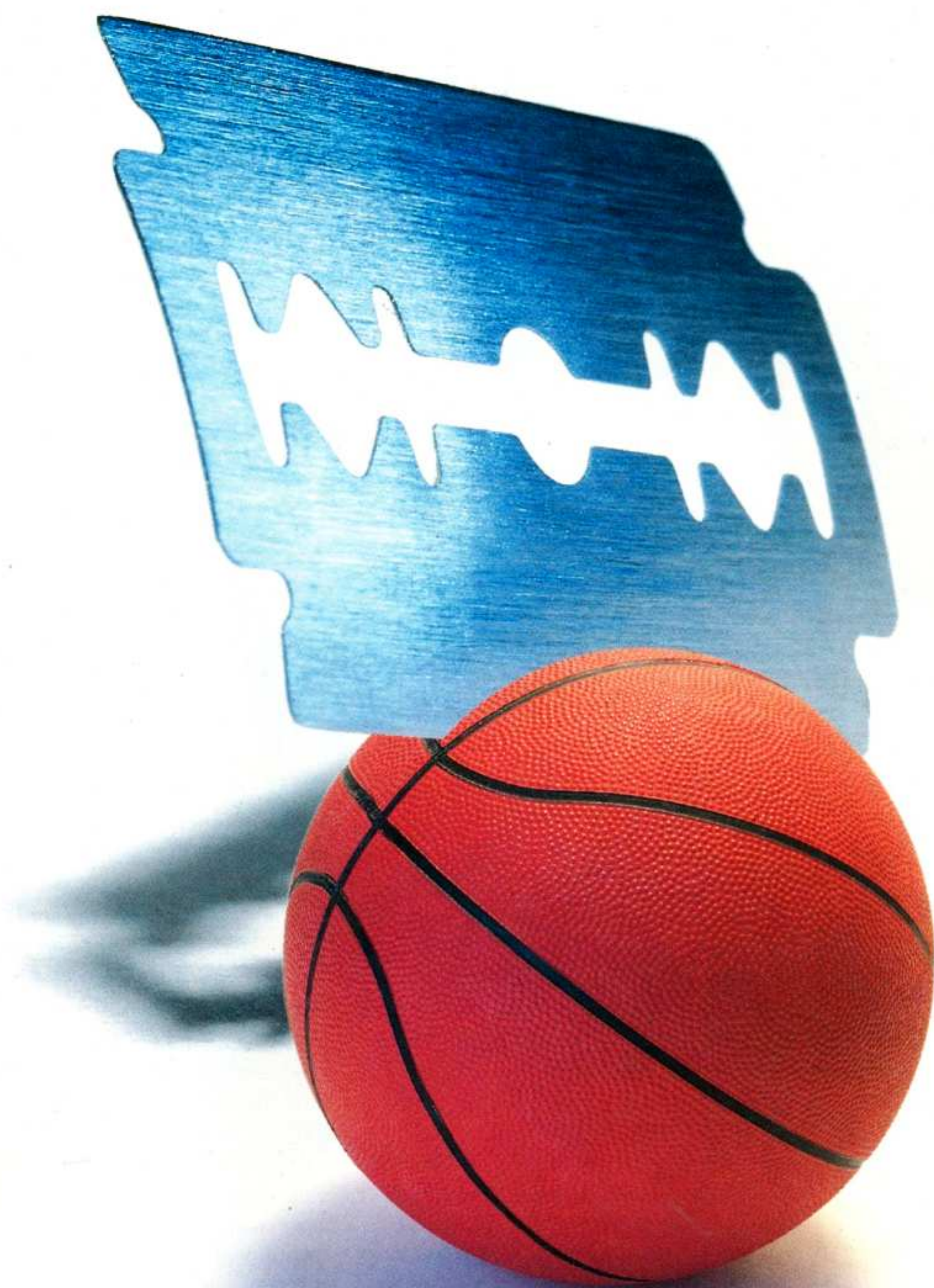
TITEL	Super Pang Collection
HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	2. Quartal

Spielspaß-intensives Blasen-Pieksen in drei Varianten: Authentische Umsetzungen der Arcade-Klassiker, die nichts von ihrem Reiz verloren haben.

Die meisten Basketballspiele
sind total sterbenslangweilig.



NBA In the Zone 2
ist total scharf.



NBA In the Zone 2.
Total besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das total geile 32-Bit-Gameplay mit total kompletter NBA-Saison, total phantastischer Spielbarkeit, total tollen Strategien, total vielen Variationsmöglichkeiten, total hoher Spielstärke der Teams, total spitzenmäßigen Spieleranimationen, total realistischen Bewegungsabläufen, total starken Spieleffekten und total cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation“. Mega Fun 1/97: „Wertung 90%“. Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...“. Total.











KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

JOBS MIT ZUKUNFT

Berufe in der Spielebranche

Musiker / Sound-programmierer

Mit Synthesizer und E-Gitarre: Moderne Videospielmusiker und Sound-Mixer arbeiten mit High-Tech-Anlagen oder Instrumenten, die traditionelle Effekt-Programmierung wird seltener.



Wer unabhängig sein will, muß sich mit dem Handwerkszeug vertraut machen: Keyboards und Synthesizer gehören neben einem PC mit MIdi-Schnittstelle und Sample-CDs zur kostspieligen Grundausstattung.

Videospiel-Veteranen erinnern sich noch an Klimper-Sounds und blecherne Melodien, mittlerweile wurden die programmierten Effekte von aufwendig abgemischtem Geschützdonner und orchestralen Soundtracks abgelöst – die musikalische Untermalung von Titeln wie "Legacy of Kain" oder "Tunnel B1" würde sich ebensogut für Hollywood-Produktionen eignen. Noch bis vor wenigen Jahren griffen talentierte Computer-Musiker tief in die Trickkiste und bastelten eigene Sound-Editoren zusammen: Nach der eigentlichen Komposition mußten Musikstücke zunächst in für den Computer verdauliche Programm-Häppchen zerlegt werden. Eine von vielen antiken Optionen: Die Noten werden auf einem Keyboard-Editor nachgespielt und die Töne nebst Klang- und Halleffekten als Programm-Listing ausgespuckt. Die Befehle wurden – je nach Editor-Komfort – direkt in die übrigen Spiel-Routinen kopiert oder mühsam abgetippt und manuell einsortiert. Mittlerweile bleibt vielen Musik- und Sound-Freaks die Kleinarbeit erspart: Die meisten Soundtracks werden mit dem Synthesizer, seltener auch mit traditionellen Instrumenten komponiert, nachgespielt und über eine Midi-Schnittstelle auf den Rechner portiert. Altgediente Sound-Meister wie Chris Hülsbeck (hat unter anderem Musik und Soundeffekte für Factor 5 und Neon entwickelt) übernehmen die Programmierung von Sound-Routinen und die Hardware-Abstimmung selber, Musiker wie Tommy Tallarico ("Cool Spot", "Skeleton Warriors") sind nur für die Komposition verantwortlich und überlassen die technische Seite Spezialisten. Wenn Ihr im fertigen Spiel statt sauberen Samples Knarzen und Rauschen hört, haben die Programmierer geschlampt. Bequemer als digitalisierte Stücke und frei von technischen Widrigkeiten sind Audio-Tracks: Immer häufiger werden konventionelle Studioproduktionen Midi-Einspielungen vorgezogen und die fertigen Stücke – wie bei einer normalen Musik-CD – als Audio-Track auf den Silberling gebrannt. Hat Eure Konsole alle Spieldaten in den Arbeitsspeicher geschaufelt, springt der Laser von der Programmspur ab und liest glasklare Musik-Tracks. Für Soundeffekte dagegen müssen nach wie vor Digi-Samples ausgetüftelt werden: Profis wie Chris erstehen gegen stattliche Summen Effekt-Libraries auf CD, die dann per Mischpult übereinandergelegt, mit Effekten belegt und anschließend auf den Computer gespielt werden. Wer also nicht nur über Gitarrensaiten schrubben will, muß neben musikalischem Talent ein Händchen für technische Ausrüstung und Basteleien mitbringen. Schon mit Miniatur-Synthesizern (für rund 500 Mark) könnt Ihr Eure Begabung sowie Klanggehör ausloten. *rb*

Chris Hülsbeck

Unabhängiger Sound-Guru und Musikus



? Was ist Dein aktuelles Projekt?

Chris: Ich arbeite derzeit an zwei Top-Titeln - das eine ist noch geheim, das andere ein dreidimensionales Science-fiction-Adventure mit dem Titel "Typherra". Die Audio-Tracks werden düster und bedrohlich orchestriert, um die Stimmung einer einsamen Weltraum-Kolonie zu vermitteln.

? Mit welchem Equipment arbeitest Du zur Zeit?

Chris: Als Hauptsteuerzentrale setze ich einen Pentium 120 mit dem Betriebssystem Win95, als Sequenzer-Software "Cubase" ein. Der wichtigste Klangerzeuger in meinem Studio ist ein "Kurzweil 2000", den ich aber bald durch den Nachfolger "K 2500" ersetzen werde - eine PC-kompatible Maschine für Synthesizer-Klänge und Sound-Samples.

? Wie bist Du in die Branche gestolpert?

Chris: Mit dem Wissen, das ich mir als Jugendlicher selbst erarbeitet hatte, gewann ich '86 einen Musik-Wettbewerb in der Zeitschrift "64er". Nach erfolgreicher Bewerbung arbeitete ich anschließend vier Jahre bei dem Spiele-Entwickler Rainbow Arts. Schließlich habe ich mich mit den erworbenen Branchen-Kontakten selbständig gemacht.

? Tips für den Nachwuchs?

Chris: Da es leider in dieser Branche keine offizielle Ausbildung gibt, hängt der Einstieg vor allem vom Talent ab. Wer einen gewissen Qualitäts-Standard erreicht, kann Bewerbungen an einschlägige Unternehmen schicken oder mich direkt anschreiben (Chris Hülsbeck Medienproduktion, Postfach 1321, 63225 Langen).

FAZIT

BERUF: Videospiel-Musiker
GEHALT: je nach Auftrag
STUDIUM: Musik (nicht erforderlich)

Kreative Beschäftigung für musikalische Köpfe mit Interesse für Technik und Programmierung. Auch Mut zur Selbständigkeit ist gefragt: Auftragsarbeiter mit eigenem Studio sind im Kommen.

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE

KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH: Produzent Projektleiter ▸ Spieldesigner ▸ Spieleprogrammierer ▸ Computer-Grafiker MANIAC 12 96 ▸ Musiker & Soundprogrammierer MANIAC 3 97

ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNISCHER BEREICH: Sales Assistant Manager ▸ Marketing Assistant Manager ▸ PR Assistant Manager MANIAC 10 96 ▸ Trade Marketing Assistant Manager ▸ Produkt Label Manager MANIAC 1 97

JUNGFERNFAHRT

PORSCHE STUDIEN



Hindernisrennen: Bei der Stadtrundfahrt müßt Ihr Gegenverkehr und rostigen Bummel-Bahen ausweichen.

Rechtzeitig zur Premiere des neuen Boxster von Porsche schickt Sony den Traumwagen als Polygon-Renner an den Start: Die 3D-Vehikel verblüffen mit Detailtreue und zeigen erstmalig die Insassen Eures Polygon-Mobils.

In MAN!AC 12/96 stellten wir Sonys Porsche-Simulation mit nackten Polygonstrecken vor, mittlerweile hat Sonys Straßenbau-Team den Asphalt aufgebracht und die Polygon-Bauten mit Texture-Maps verkleidet. Optisches Beiwerk wie Bäume, Büsche und 3D-Gebäude wähnen Euch auf einem authentischen Kurs. Statt einem freischwebenden Konstrukt seht Ihr jetzt eine asphaltierte Strecke samt Straßenrand und weitläufigen 3D-Siedlungen. Wo Polygonbauten und Textur-Profil weichen, vollendet eine riesige Bitmap-Tapete die räumliche Illusion: Ihr braust mit einem von sechs Fahrern zwischen Stuttgarter Häuserschluchten hindurch oder düst in Japan an historischen Prachtbauten vorüber.



Im Hintergrund genießt Ihr Landschaftsausblicke wie Gebirgsketten, Weiden und malerische Sonnenuntergänge. Während wir Euch in unserem letzten Bericht nur Porsche-Fahrerin Rachel vorstellen konnten, sitzen mittlerweile zwei neue Highway-Rowdies hinter dem Steuer: Die Polygon-Insassen reagieren auf jedes Pad-Kommando, reißen das Steuer herum und verspotten ihre Widersacher mit großspurigem Macho-Gehabe. Auf welche Optionen und Prioritäten die englischen Entwickler gesetzt haben, erfahrt Ihr im folgenden Interview: Team-Chef und Designer-Kopf Pascal Jerry plaudert über sein Projekt und verrät Interessantes aus der technischen Trickkiste. *rb*



Fahrwerk und Kurvenlage wurden an Original-Konstruktionsplänen der Porschewerke orientiert.

TITEL
Porsche Challenge
HERSTELLER
Sony
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
ab April

FAZIT
Autokult nach realem Vorbild: Porsche-Boxster-Rennen mit detaillierten Luxusmobilen, realistischem Fahrverhalten und leichtgängiger Arcade-Option.

Interview mit Pascal Jarry

? Ihr habt ziemlich viele Details untergebracht - leidet die Geschwindigkeit nicht zu sehr?

Jeder Wagen besteht - inklusive Fahrer - aus rund 500 Polygonen, während unsere Konkurrenten in der Regel mit 200 auskommen müssen. Sony kennt die Hardware und holt mit neuentwickelten Programm-Routinen das Beste aus der Playstation heraus. Die Frame-Rate bleibt übrigens konstant bei 30 - sogar im Splitscreen-Modus.

? Wird die Steuerung von den unterschiedlichen Fahrern beeinflußt?

Ein wenig. Aber die meisten Unterschiede beschränken sich auf das Reaktionsverhalten und fallen nur geübten Fahrern auf.

? Habt Ihr bei all den Boxster-Details noch ausreichend Hintergrundobjekte übrig gehabt?

Wir haben noch immer mehr Polygone zur Verfügung als erforderlich. Wir verwenden meistens mehr Objekte als unsere Konkurrenten - obwohl wir bei der Entwicklung hauptsächlich auf die Sony-Libraries und keine eigenen 3D-Routinen zurückgreifen. Vielleicht setzen wir die Programmstrukturen einfach besser ein als unsere Mitbewerber. Während die meisten Rennspiele ins Konsolen-RAM passen, belegt „Porsche Challenge" fast den doppelten Speicherplatz - trotzdem fallen die Ladepausen kaum auf.



? Wie stellt Ihr sicher, daß die Steuerung realistisch ist?

Wir haben eng mit Porsche zusammengearbeitet und akkurate Computer-Modelle des Boxsters als Grundlage verwendet. Außerdem haben wir neben dem Arcade-Modus noch eine Simulations-Variante integriert. Außerdem unterstützen wir Lenkräder.

? Was hältst Du von Analog-Controller?

Titel wie „Ridge Racer" oder „Sega Rally" verlieren eine Menge Reiz durch Pad-Steuerung - das Spiel ist auf einmal viel zu einfach. Leider ist die Qualität einiger Lenkräder ziemlich fragwürdig - die Übersetzung ist viel zu leicht. Wir arbeiten aber im Moment daran. Wir werden Sonys neues Analog-Pad sowie die NegCon-kompatiblen Controller unterstützen.

? Was war Euer Hauptziel für "Porsche Challenge" - Geschwindigkeitsrausch, tolles Outfit oder realistisches Fahrgefühl?

Vor allem wollten wir ein spielbares und zugängliches Produkt entwickeln. Wenn unsere Kunden Konkurrenztitel spielen, sollen sie sagen: „Nicht so gut wie in Porsche Challenge!"

? Was sind Deine persönlichen Rennspiel-Favoriten? Haben Dich bestimmte Titel inspiriert?

In der Spielhalle begeistern mich „Rave Racer", „Sega Rally" und „Daytona" (besonders im Link-Modus), davor habe ich „Virtua Racing" gespielt. Ansonsten ist unser Team von persönlichen Medienlieblingen wie „Bullit" (Film mit Steeve McQueen), „The Avengers" (Tony Curtis und Roger Moore) oder dem „Enter the Dragon"-Soundtrack inspiriert worden.

? Habt Ihr auch eigene Programm-Routinen geschrieben?

Ja, wir haben Libraries für interaktive Audio-Tracks entworfen, auch die Objekt-Verwaltung stammt von uns.

? Bist Du jemals einen Porsche gefahren?

Wenn ich die Porsche-Werke besuche, leihe ich mir einen Carrera 45 oder Targa mit Glasdach aus!

"Multiformat sollte auch 'unabhängig' heißen, sonst kann man sich gleich die systembezogenen Hefte kaufen. Daytona C.E. ist für jedermann in der Grafikdarstellung offensichtlich langsamer als Daytona USA. Das kann man mit bloßem Auge erkennen; wir bitten Euch, den Selbstversuch durchzuführen. Wer etwas anderes erzählt, ist ein Lügner und gibt Wertungen und Tests nicht aufgrund von seriösen Tests, sondern zu erwartendem Anzeigenaufkommen ab." (Antwort der 'Fun Generation' auf einen Leserbrief; Ausgabe 1/97)

EINSPRUCH

Daß sich die Testwertungen einzelner Magazine unterscheiden, ist seit Jahrzehnten bekannt: Schließlich sind die Geschmäcker verschieden. Mit völlig unnötiger Bestechungs-Polemik und der Verunglimpfung anderer Meinungen stellt sich die Zeitschrift "Fun Generation" allerdings selbst ins Abseits. Die haarscharf an der Grenze zur Diffamierung vorbeischrammenden Bemerkungen zeugen von kindlichem Gemüt und mangelndem Selbstbewußtsein: Wer kompetent testet, hat weder aus der Luft gegriffene Anschuldigungen noch ständige Selbstbeweihräucherung nötig.

"Mechwarrior 2"-Wettbewerb mit Laguna

Gewinnt mit MAN!AC 32-Bit-Spiele und T-Shirts: Wir verlosen drei "Mechwarrior 2"-CDs für Playstation und fünf "Mechwarrior"-T-Shirts unter allen richtigen Einsendungen.

Laguna Video Games

Die Preisfrage ist für Fans sicher leicht zu beantworten: Wie heißt der Entwickler der seit vielen Jahren erfolgreichen Brettspielvorlage von "Mechwarrior"? Schickt Eure Postkarten mit der richtigen Antwort bis zum 31. März '97 (Einsendeschluß) an Cybermedia GmbH, Stichwort "Mech", Wallbergstraße 10, 86415 Mering. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Übrigens: Wenn Euch die Antwort gerade nicht einfällt, blättert doch einfach mal in MAN!AC 2/97.



Paradigm entwickelt für Video System

Der Flugspezialist Paradigm, bekannt für sein Nintendo-64-Spiel "Pilotwings", entwirft drei Titel für die japanische Firma Video System.

Bei "Sonic Wings Assault" handelt es sich um eine Flugsimulator-ähnliche 3D-Neuinszenierung eines in die Jahre gekommenen Vertikal-Ballerspiels von Video System. Über die beiden anderen Spiele wurde nichts bekannt. Denkbar sind N64-Neuauflagen der Video-System-Titel "Power Spikes" (Volleyball) oder "F1 Grand Prix" (Autorennen).



Der vertikale Baller-Veteran "Sonic Wings" (hier die Saturn-Version) hebt bald in 3D ab.

NEWS



Weitere N64-Software-Verzögerungen

Während Deutschland dem N64-Release mit vollen Vorbestellungs-Listen entgegenfiebert, gab Nintendo in Japan Verschiebungen bekannt.

Sowohl der Veröffentlichungstermin von "Yoshi's Island 64" als auch der von "Kirby's Air Ride" wurden auf unbestimmt verschoben. "Starfox 64" verzögert sich von März auf Ende April, und das in Deutschland als "Earthbound" bekannte Rollenspiel "Mother 3" für das N64 wird wohl erst im Frühjahr 1998 fertig. Laut Shigeru Miyamoto plant Nintendo trotz der Verschiebungen, mindestens ein Spiel pro Quartal zu veröffentlichen. Insgesamt sollen bis Ende '97 inklusive aller Drittanbieter-Spiele 50 Titel in Japan erscheinen. Gegenwärtig arbeitet Miyamoto an "Starfox 64". Erfreuliche Neuigkeiten dagegen aus der Rennspiel-Szene: "Multiracing" von Imagineer, ein grafisch imposantes Sportwagen-Epos, wird ab Juni in Japan an den Start gehen. Auch Williams' Umsetzung des Arcade-Prügelspiels "Wargods" für das Nintendo 64 steht vor dem Abschluß, 64-Bit-Updates von "Joust" und "Robotron" sind für Ende '97 in Sicht . Außerdem wurde ein seit langem erwartetes, bei uns indiziertes Ballerspiel von id-Software auf dem N64 fertiggestellt. Die Veröffentlichung des 3D-Egoshooters ist allerdings erst für März vorgesehen.

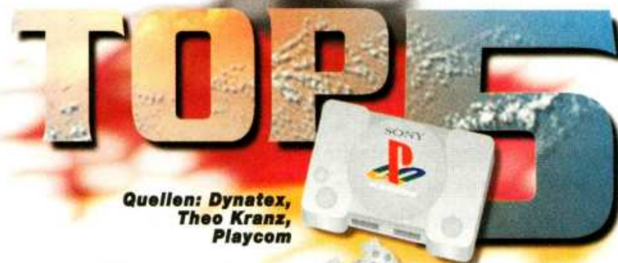

"Mother 3": Die Screenshots zeugen von einer faszinierenden 3D-Rollenspielwelt.


"Multiracing" von Imagineer: Schnelle Drifts in "Ridge Racer"-Tradition.



Macht Fortschritte: Williams' "Wargods" prügeln sich auf dem Nintendo 64.

TOP 5



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 /2 **Tomb Raider** — Eidos
Graziös: Nach kurzem Aufenthalt auf Platz2 schwingt sich Lara wieder an die Spitze der Verkaufslisten.

2 /- **Command & Conquer** — Virgin
Kriegerisch: Das fulminante Echtzeit-Gemetzel schießt auf sich sofort nach dem Erscheinen in die Spitzengruppe.

3 /- **Destruction Derby 2** — Psygnosis
Effektgeladen: Ihr seid Feuer und Flamme für den zweiten Teil des kokelnden Crash-Infernos, in dem nie alle Fahrzeuge in's Ziel kommen.

4 /1 **Soviet Strike** — Electronic Arts
Frustrierend: Der Helikopter stürzt vom Thron. Vielleicht liegt's ja unter anderem an akutem Spritmangel...

5 /- **Pandemonium** — BMG
Wunderhübsch: Dem Charme des märchenhaften Jump'n'Runs können sich nicht viele Sony-Fans entziehen...

Neue Peripherie-Serie von Guillemot

Der französische Hersteller Guillemot bringt über Konami Zubehör für Saturn und Playstation nach Deutschland.

Im Angebot finden sich neben herkömmlichen 15-Block-Memory-Cards und Link- bzw. Scart-Kabeln für die Playstation auch Lichtpistolen für beide 32-Bit-Systeme. Zumindest vom Design her entsprechen diese Pistolen den als Import bekannten "Predator"-Guns und verfügen über Nachladefunktion und LED-Effekte. Auch das Angebot an Joypads ist groß: Die für den Saturn erhältlichen Pads "Fighter" und "Turbo" enthalten Autofeuer- und simulierte Zeitlupen-Funktionen. Innovativ das Design der Playstation-Pads: Das "Turbo Station"-Pad hat ebenso wie das SNES-ähnliche "Fighting Commander Station"-Pad sechs Knöpfe an der Oberfläche und ist somit ideal für Button-intensive Prügelspiele ("Street Fighter Alpha") geeignet. Das für die Playstation verfügbare "Arcade Steering Wheel" überzeugt im Gegensatz zu den billigen "Per4mer"-Lenkrädern mit hervorragender Verarbeitung, ausreichendem Lenkeinschlag und insgesamt vier analogen Knöpfen. Der Neigungswinkel läßt sich in drei Stufen verstellen. Wer sich mit der generell etwas schwammigen Lenkrad-Steuerung anfreunden kann, trifft mit dem "Arcade Steering Wheel" eine gute Wahl.



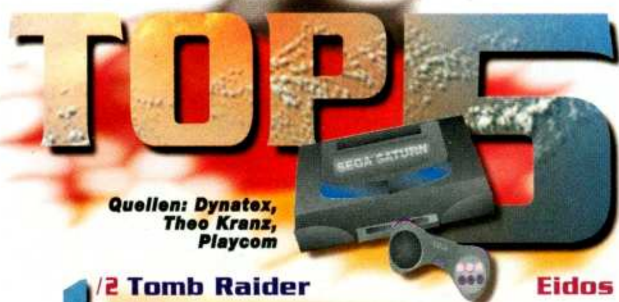
"Turbo": Pad mit doppelten L1/R1-Tasten an Stirnseite und Oberfläche.



Der SNES-ähnliche "Fighting Commander": Zwei Belegungen, nur zwei Taster an der Stirnfläche.



Eine gute Wahl für Rennspiel-Fans mit Lenkrad-Faible: Das "Arcade Steering Wheel".



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 /2 **Tomb Raider** — **Eidos**
Back again: Auch auf dem Saturn führt das dreidimenionale Abenteuer-Epos wieder die Verkaufs-Charts an.

2 /1 **Command & Conquer** — **Virgin**
Doppelt gemoppelt: Ob GDI oder NOD, bei den fesselnden Echtzeit-Gefechten kommt jede Seite auf ihre Kosten.

3 /3 **Daytona CCE** — **Sega**
Stationär: Die "Daytona"-Stock-Cars fühlen sich auf dem dritten Platz wohl und machen keine Anstalten, die Position zu verändern.

4 /5 **Worldwide Soccer '97** — **Sega**
WM-reif: Der rundherum gelungene Sega-Kick ist eins der besten Fußball-Simulationen quer durch alle Systeme.

5 /- **Virtua Cop 2** — **Sega**
Treffsicher: Die Gemeinde der Cop-Jünger freut sich über ein packendes Update des kultigen Gamegun-Shootouts.

Mogel-Modul von Datel für das Nintendo 64

Eine neue Version des "Action Replay" wird von Datel in den USA veröffentlicht. Der in Kürze erhältliche "Game Killer" hat Codes für die wichtigsten Spiele schon einprogrammiert und ermöglicht es, verschiedene Spiel-Parameter wie Leben, Energie oder Waffen zu manipulieren. Neu ist das Karten-System: Für neu erscheinende Spiele ist eine scheckkartengroße Chipkarte in das Plastikgehäuse einzuführen. Die Karten werden separat verkauft. Im März wird der "Game Killer" auch bei uns erscheinen, der Verkaufspreis liegt unter 100 Mark. Über den Preis der Karten ist noch nichts bekannt.



•••USA: N64 weiter erfolgreich
Nintendo of America gab bekannt, daß vom 19. September bis zum 31. Dezember 1996 1,6 Millionen N64-Grundgeräte verkauft wurden. Peter Main, Nintendo of America's Vizepräsident für Marketing, sprach vom "sich am schnellsten verkaufendem System überhaupt". Innerhalb von drei Monaten hat Nintendo somit ein Drittel der Verbreitung der Playstation erlangt. Von Januar bis März sollen weitere 500.000 bis 700.000 Geräte nach Amerika geliefert werden, um die Nachfrage zu decken.



Independence Day

Fox für Playstation & Saturn, ab Sommer im Handel



Über Euch die Riesen-Invasionsflotte, um Euch herum wendige Alien-Jäger: Es gibt viel zu tun!




Nachdem der "Independence Day" Geschichte schrieb, darf ein passendes Spiel nicht fehlen: Aus der Popcorn-Vorlage strickte Fox ein Luftkampfspiel mit "Afterburner"-Komplexität: Als Jäger-Pilot kurvt Ihr in den größten Metropolen der Welt direkt unter den quadratkilometergroßen Invasoren herum und attackiert Generatoren, Laserzentren und kleinere Alien-Flieger. Um der Übermacht zu trotzen, nehmt Ihr Energie- und Raketen-Symbole im Vorbeifliegen mit. Im Splitscreen-Modus jagt Ihr Euch gegenseitig Mavericks um die Ohren, bis ein Flieger explodiert.



Zweispieler-Luftkampf: Im Auge der Gefahr Zeit für Duelle.



Lost Vikings 2

Interplay für Playstation, ab Frühjahr im Handel



Echte Wikinger kennen keine Furcht: Die Drei aus dem Norden suchen ihr "großes Ding aus Metall".



Pech für die drei Wikinger: Schon wieder wurden sie in eine unbekannte Dimension geschleudert. Im Teamwork-Verfahren (jeder beherrscht unterschiedliche Fertigkeiten) machen sie sich nun auf, ein Raumschiff aufzuspüren, um in ihre geliebte Heimat zurückzukehren. Durch ständiges Wechseln der jeweils aktiven Figur bewältigt Ihr in den Plattform-Welten unterschiedlichste Geschicklichkeits- und Denkaufgaben. Ein ausführliches Tutorial macht Euch Schritt für Schritt mit den Wikinger-Fähigkeiten vertraut. Mit Schlüsseln öffnet Ihr Türen, Bomben und Schilde erleichtern das Fortkommen.



Fragezeichen markieren wichtige Informationen.



Speedster

Psygnosis für Playstation, ab April im Handel



Mit permanentem Gasfuß über die Highways: Die Übersicht bleibt in jeder Perspektive gewahrt.



Mit "Speedster" lernt Ihr 32-Bit-Autofahren aus einer ungewöhnlichen Perspektive: Das Geschehen betrachtet Ihr aus einem weit entfernten Blickwinkel aus der Luft, stufenweise dürft Ihr bis zur 2D-Vogelperspektive auszoomen. In acht verschiedenen, liebevoll entworfenen Strecken kämpft Ihr um die Pole Position, im Übungsmodus macht Ihr Euch mit den Verzweigungen, 180-Grad-Kurven und Brückenkonstruktionen vertraut. Schon jetzt bleibt das Scrolling auch im Pulk flüssig, durch leicht erlernbare Fahrverhalten haben auch 32-Bit-Fahrschüler die Chance, auf einem der vorderen Plätze zu landen.



Kursänderungen werden per Einblendung angezeigt.





Tekken 3

COIN OP

Namco, ab Frühsommer in der Spielhalle



Mehr Polygone, feinere Texturen: Das Zusatz-RAM der "System 12"-Hardware macht's möglich

Der neueste Teil der "Tekken"-Reihe hat grafisch ordentlich zugelegt: Detailliertere Hintergrundgrafiken und aufwendigere Texturen bestimmen das Erscheinungsbild. Im Gegensatz zu den "System 11"-Vorläufern liegt dem Spiel die "System 12"-Hardware mit erheblich mehr RAM zugrunde. Mindestens zwei neue Charaktere, der Taekwondo-Schüler Hwoarang und die Kempo-Spezialistin Lin Xiaoyu, werden mit von der Schläger-Partie sein. Eine Playstation-Umsetzung wird zumindest technisch ein Problem.



Der hat gesessen: Power satt mit der Flammen-Hose.

! Die Eisenfaust geht in die dritte Runde: Langsam verabschiedet sich Namco von der Playstation-kompatiblen Arcade-Hardware.



Als eine der weltweit führenden Entertainment-Firmen bestimmt Sega seit Jahrzehnten, was in den Spielhallen rund um den Globus gespielt wird. Im Heimbereich steckt der Pionier zwischen Nintendo und Sony in der Klemme.



AUTOMATEN



Die Geschichte von Sega beginnt 1951: Mit dem Import von Unterhaltungsgeräten wie Jukeboxen und Münzautomaten für amerikanische Arbeiter in Japan startete eine Firma namens "Nippon Goraku Bussan Co." ein einträgliches Geschäft. Anfangs nur aus Bequemlichkeitsgründen nannte man sich SEGA – eine Abkürzung für "Service Games". Ende der 50er-Jahre begann man, nicht nur mit dem Import, sondern auch mit der Produktion eigener Münzautomaten das Geschäftsfeld unter dem Motto "Creativity is live!" auszudehnen. Doch erst im Jahre 1960 erfolgte die Namensänderung in "Sega Enterprises Ltd.", der bis Januar 1997 (siehe Randtext) beibehalten wurde. Einen weiteren Meilenstein in der Firmengeschichte bildet die Übernahme der "Japan Machine Manufacturing" 1964 und der "Rosen Enterprises" ein Jahr später: Man beginnt, den Geschäftsbereich auf Spielhallenautomaten und Freizeitzentren zu erweitern.

Durch die Fusion mit dem japanischen Spielzeugriesen Bandai Ende Januar 1997 hofft Sega, vor allem in Japan Synergieeffekte in den Bereichen Forschung und Entwicklung nutzen zu können. Für Branchen-Insider war der Schachzug keine große Überraschung: Bereits seit einigen Jahren beobachtete man Bandai's Interesse, im Hard- und Software-Markt Fuß zu fassen. Wir werden weiter über die Entwicklung berichten...

Der Beginn einer neuen Ära



"Daytona USA", eines der erfolgreichsten Arcade-Rennspiele überhaupt, festigte Segas hervorragenden Ruf.

Mit Hayao Nakayma als neuen Vizepräsidenten startet Sega 1983 die Entwicklung einer eigenen Heimkonsole, die die Leistungsfähigkeit der gängigen Geräte Atari VCS, Mattel Intellivision und CBS Colecovision bei weitem übertreffen sollte. Ab 1985 wird die Konsole mit dem Namen "Master System" in Japan verkauft, ein Jahr später kommt das 8-Bit-Gerät mit der gleichen Bezeichnung nach USA und Europa. Mit den guten Farb- und Scroll-Möglichkeiten der Konsole waren innovative Eigenentwicklungen, aber auch abgespeckte Umsetzungen des damaligen Sega-Automatenrenners "Hang On" (ein Motorradrennen, das auf einer scheckkartengroßen "Sega Card" dem Grundgerät beigelegt wurde), und etwas später von topaktuellen 3D-Hits wie "Out Run", "After Burner" und "Space Harrier", möglich. Doch die Konkurrenz schlief nicht: Das "Nintendo Entertainment System" (NES), das technisch nur marginal besser ausgestattet war, schlug die Sega-Konsole sowohl in Japan als auch in den USA. In Europa lief das Rennen etwa ausgeglichen: Nintendo versäumte es, die vorhandenen Top-Titel des NES schnell auf PAL-Format zu konvertieren und ließ somit dem offensiv ver-







Kult-Klassiker der achtziger Jahre: Mit "Afterburner" (oben links), "Out Run" (oben rechts) und "Space Harrier" etablierte sich Sega als einer der führenden Automatenhersteller.

"Wir werden den Saturn zu einem sehr attraktiven Preis in den Handel stellen"



Wie steht's um Sega, wie geht's weiter mit dem Saturn? Wir befragten Torsten Moe, PR-Manager von Sega Deutschland.

? Wie siehst Du den Videospielmarkt national und international: Stehen wir vor einem neuen Boom, oder wird sich der PC als Allround-Unterhaltungs- und Medienzentrum mittelfristig durchsetzen?

Moe: Nach einer mageren Zeit für die gesamte Konsolen-Branche sorgen die Preisreduzierungen der letzten Monate für eine spürbare Erholung der Verkäufe. International konnte so die stattliche Zahl von sieben Millionen Saturn verkauft werden. Gerade durch die attraktive Preisgestaltung – der Saturn kostet ein Zehntel eines High-End-PCs – werden die Videospiel-Konsolen auch in Zukunft gegenüber dem PC bestehen. Ein Pluspunkt der Konsolen ist sicherlich die einfache Handhabung sowie technische Vorteile der Hardware. Die Prozessor-Konfiguration des Saturn ist nach wie vor jedem PC überlegen. Es gibt nach meiner Meinung auch in Zukunft beide Plattformen nebeneinander.

? Wie ist Sega mit der Situation des Saturn in Deutschland zufrieden? Welchen Marktanteil sieht Sega im Moment für den Saturn?

Moe: Die Entwicklung der Verkäufe gestaltet sich sehr positiv. Durch Fehler in der Vermarktung des Saturn bei der Einführung in Deutschland sind wir schlechter aus den Startlöchern gekommen als andere. Wir denken, es ist ein herausforderndes, aber nicht utopisches Ziel, hierzulande ein Drittel Marktanteil bis Ende '97 zu erlangen. Weltweit liegt der Saturn bei etwa 45% Marktanteil im 32-Bit-Markt.

SEGA
GIGANT & HEIM-ENTERTAINER

markteten **Master System** zwei Jahre Zeit, sich zu etablieren. Als Ende der 80er-Jahre das Pendel doch zugunsten Nintendo auszuschlagen drohte, eröffnete Sega mit dem Mega Drive 1988 (Deutschland: 1990) die 16-Bit-Videospielgeneration. Im Gegensatz zu Nintendo gab man den Automatenbereich aber nicht auf, sondern investierte einen Großteil des R&D-Budgets weiterhin mit großem Erfolg in die Spielhalle. Das **Mega-Drive**-Debüt war erfolgreicher als die Master-Einführung: Sowohl in Japan als auch in den USA verkaufte sich das Gerät blendend. Als Erzrivale Nintendo mit dem technisch überlegenen Super Nintendo konterte, wendete sich das Blatt zwar in Japan, in den USA hatte sich das Mega Drive aber längst etabliert, und auch in Europa startete ein zähes Gefecht um Marktanteile. Am Ende gewann Nintendo aber auch die 16-Bit-Schlacht.
Auch andere Sega-Produkte für den Heimsektor waren nur kurzzeitig erfolgreich: Der dem "Game Boy" technisch überlegene "Game Gear" (ein Farb-Handheld auf Master-System-Basis mit eingebautem LCD-Display) fristete ein unverdientes Mauerblümchen-Dasein im Schatten des Nintendo-Taschenspielers. Vor allem die Mega-Drive-Erweiterungen "Mega-CD" (ein klobiges Add-On, für das vor allem verbesserte Versionen von 16-Bit-Titeln zu haben waren), und das 32-Bit-Upgrade "32X" (das als eine der erfolglosesten Hardware-Erweiterungen in die Videospiel-Geschichte eingeht) entpuppten sich als technisch unzulängliche Geräte ohne Massen-Appeal und konsequenten Software-Support.



Mega-Drive-Titel in konkurrenzlos guter Qualität: Das Überschall-Jump'n'Run "Sonic" (links), "Revenge of Shinobi" (oben rechts) und "Thunderforce 4" begeistern noch heute.

Sonic heißt Segas Hausmaskottchen. Der blaue Igel mit den Turbo-Turnschuhen tollt seit nunmehr sechs Jahren auf Segas Konsolen und Automaten ("Sonic – The Fighters") herum und erfreut sich dank ausgeklügeltem Merchandising ungebrochener Beliebtheit. Selbst in Comic-Heften und (als Zeichentrickserie) auf dem heimischen Fernseher hat sich der flinke Gesell etabliert – seinem Vorgänger "Alex Kidd" war das Glück weit weniger hold: Der spielstarke Jump'n'Run-Bengel wurde mangels Beliebtheit in den frühzeitigen Ruhestand geschickt.


Master-System-Klassiker: Neben Igel "Sonic" überzeugten auch "Fantasy Zone" (oben rechts) und "Super Monaco GP" Spieler in aller Welt.

Der Sprung in die 32-Bit-Liga

Im Jahre 1994 wurde, nach endlosen Spekulationen über eventuelle Kompatibilität mit dem 32X, in Japan der 32-Bit-"Saturn" vorgestellt. Mit der hervorragenden Umsetzung des Automaten-Hits "Virtua Fighter" zeigte die Konsole ihre Leistungsfähigkeit – und wurde vom langerwarteten Markteintritt des Branchen-Newcomers Sony überrascht: Doch obwohl Sony mit "Ridge Racer"

? Welche Maßnahmen ergreift Sega, um den Saturn besser im Markt zu platzieren? Welche neuen Impulse sollen den Absatz steigern?

Moe: Wir werden den Saturn zu einem sehr attraktiven Preis in den Handel stellen. Dies öffnet immer mehr die Tür zu einem echten Massenmarkt. Die Software-Eigenentwicklungen werden, wie von Sega schon immer gewohnt, von sehr hoher Qualität sein. Stichworte sind nur: "Manx TT", "Virtua Fighter 3", "World Wide Soccer '98" und viele mehr. Des weiteren haben wir schon jetzt Zusagen für mindestens 200 Third-Party-Produkte für 1997.

? Warum wurden in den vergangenen Jahren viele bekannte Mega-Drive-Titel nicht für den Saturn weiterentwickelt oder brauchen so lange, bis sie erscheinen (Stichwort: "Sonic")? Warum gibt es (außer Arcade-Umsetzungen) so wenig neue Eigenentwicklungen für den Saturn?

Moe: Sega ist nun mal die Nr. 1 im Bereich der Spielhallen-Automaten. Was liegt näher als diese Erfahrung für den Saturn zu nutzen? Wir arbeiten an einer Reihe von Titeln, die viele Spieler schon vom Mega Drive kennen. Beispiele hierfür sind die Umsetzungen von Titeln wie "Story of Thor" oder "Landstalker". Leider können auch die besten Programmierer nicht mehr als 20 Stunden am Tag arbeiten.



Für keine Konsole kommen so viele Eigenentwicklungen auf den Markt wie für den Saturn. "Nights" ist ein gutes Beispiel, wie Programmierer die Power des Saturn nutzen, um ein wirklich innovatives Produkt auf den Markt zu bringen.

? Welche Hardware-Erweiterungen (Internet-Kit, Bildtelefon...) werden in Deutschland veröffentlicht? Welche Probleme gibt es?

Moe: Das Internet-Kit ist in Japan und USA bereits erschienen, technisch können wir diese Erweiterung sehr schnell liefern. Ende '97 wird es noch eine Überraschung in Verbindung mit "Virtua Fighter 3" geben. Näheres können wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen.





Drei Kaufargumente für den Saturn: Referenz-Titel in den Genres "Game-Gun-Shooter" ("Virtua Cop"), Rennspiele ("Sega Rally") und Prügelspiele ("Virtua Fighter 2").



Saturn-Spiele 1997

Diese inoffizielle Release-Liste zeigt in chronologischer Reihenfolge, welche hauseigenen Titel wir dieses Jahr von Sega erwarten dürfen.

Fighters Megamix	Die Weiterentwicklung der bekanntesten Sega-Prügelspiele sorgt mit über 20 Charakteren für Abwechslung.
Toriko	Ein FMV-Abenteuerspiel, das auf zwei CDs ausgeliefert wird.
Manx TT	Die Umsetzung der erfolgreichen Motorrad-Raserei könnte zu den besten Rennspielen des Jahres zählen.
Bomberman	Mit Zehn-Spieler-Modus ist beim Klassiker für Bomben-Spaß bis zum Morgengrauen gesorgt...
Last Bronx	Noch ein Automaten-Prügelspiel aus der AM2-Schmiede.
Scorcher	Das von Scavenger entwickelte Rennspiel verzögert sich seit Jahren – hoffentlich ist's die Wartezeit wert!
Jurassic Park 2	Das Spiel zum Film: Erneut brechen Dinos zur fröhlichen Menschenjagd auf.
Pandemonium	Das beeindruckende BMG-Jump'n'Run verzaubert bald auch Saturn-Besitzer.
3D-Shooter	Indiziert
3D-Shooter	Indiziert
Shining the Holy Ark	Nachfolger des Mega-Drive-Klassikers "Shining in the Darkness": in Japan bereits erschienen.
Virtua Fighter 3	Der Model-3-Hammer wird wahrscheinlich zusammen mit einem Hardware-Upgrade ausgeliefert.
Touring Car	Ein weiteres Rennspiel der AM2-Mannen, das erst seit einigen Monaten in den Spielhallen steht.
Worldwide Soccer '98	Der Nachfolger zu Segas Fußball-Hit soll weiter verbesserte Grafik sowie einige neue Optionen bieten.
Sonic X-treme	Verschoben ist nicht aufgehoben: Der erste "echte" Saturn-Einsatz des stacheligen Sega-Maskottchens.
F-1	Sega plant ein offizielles Formel-1-Rennspiel – weitere Infos gibt's leider noch nicht.
Super Car	Der zweite Model-3-Automat strotzt nur so vor Grafik-Effekten. Wird auch hier Zusatz-Hardware eingesetzt?
Panzer Dragoon RPG	Genre-Wechsel: Ein Rollenspiel-Ausflug des Baller-Drachens.
Athlete Kings 2	Die Cartoon-Sportler in ihrem zweiten Einsatz, diesmal bei der Winter-Olympiade.



und dem 3D-Prügler "Toshinden" anfangs die grafisch besseren Produkte zu bieten hatte, konnte sich der Saturn in Japan durchsetzen. Mit der überstürzten Markteinführung des Saturn in Amerika und Europa im Sommer 1995 hatte Sega weniger Glück – die Konsole war zu teuer (Preis in Deutschland: ca. 750 Mark). Die wenig später eingeführte Playstation konnte von Anfang an bessere



Internet-Action: Im Bild der leicht modifizierte weiße Saturn mit Netlink und passender Tastatur.

Erfolge erzielen, doch dank den hervorragenden Automatenumsetzungen kommt kein Arcade-Fan am **Saturn** vorbei.

Kreativität bestimmte auch 1996 das Bild des Konzerns: In Japan und Amerika veröffentlichte Sega mit dem **Internet-Kit** eine einfache Möglichkeit, ohne High-End-PC das Internet kennenzulernen. Der mitgelieferte, grafikintensive Browser wendet sich dabei vor allem an Anfänger. Auch das Bildtelefon-Set und die Einrichtung eines Saturn-eigenen Internet-Channels zum einfachen Abruf von Informationen unterstreicht das Bemühen, hochwertige Technik schnell auf den Markt zu bringen – auch wenn niedrige Verkaufszahlen dies nicht immer leicht machen.

Mit PC-Software vollzog Sega eine überraschende Wende: Branchenkenner mutmaßten aufgrund unerfreulicher Saturn-Verkäufe gar den Abschied vom Konsolen-Engagement. Doch die Umsetzung von Sega-Hits wie "Daytona USA" entpuppte sich als Glücksgriff: Hohe Umsätze machen die PC-Linie zum festen Standbein des Konzerns.

Ebenso ernst nimmt Sega den Freizeitpark-Bereich: Im Herbst 1996 wurde nach erheblichen Investitionen "Segaworld" im Herzen von London eröffnet. Ein architektonisch aufwendiges Familien-Unterhaltungszentrum erwartet dort die Besucher. Für die nächsten Jahre sind weitere "Segaworlds" in Planung, nur Deutschland schiebt diesem Konzept mit seinen rigorosen Altersbeschränkungen einen Riegel vor.



Auch für 1997 brauchen sich Saturn-Besitzer keine Sorgen zu machen: Viele neue Automatenumsetzungen stecken in der Entwicklung – und was die nächste Hardware-Generation betrifft, geht MAN!AC sowohl von Saturn-Upgrades (für Model-3-Umsetzungen wie "Virtua Fighter 3" und "Super Car"), als auch von einem Nachfolger des Saturn aus. Sega bleibt im Rennen – lassen wir uns überraschen... *cb*

? Welche Maßnahmen ergreift Sega, um das Interesse von Drittanbietern an Saturn-Entwicklungen aufrechtzuerhalten bzw. zu steigern? Schließlich ist die Zahl der Sony-Neuheiten zur Zeit deutlich höher.

Moe: Wie schon angesprochen werden 1997 sehr viele Top-Titel von Drittanbietern erscheinen. Eines gilt jedoch für alle Titel: Qualität statt Quantität. Was nützen 20 Titel im Monat, wenn nur fünf davon wirklich gut sind? Wir werden uns sehr bemühen, den Saturn-Usern ein wirklich reichhaltiges Line-Up mit vielen Top-Titeln zu präsentieren.

? Welche Ziele setzt sich das Unternehmen für die nächsten Jahre?

Moe: Wir wollen auch weiterhin Top-Qualität für den Saturn liefern. Hier gilt mehr denn je unsere Weisheit: "Software sells Hardware". Sega ist ein junges Unternehmen, und wenn es uns gelingt, den Funken unserer Begeisterung für Videospiele herüberzubringen, geht es sicherlich weiter nach oben!

? Wird es eine 64-Bit-Konsole von Sega geben? Wenn ja, seit wann wird entwickelt und wie weit ist der Entwurf fortgeschritten?

Moe: Sega wird sich immer den Entwicklungen auf dem Markt anpassen oder sie bestimmen. Innovation war schon immer unsere Stärke. Irgendwann wird es mit Sicherheit auch was neues aus dem Hause Sega geben. Aber das ist Zukunftsmusik!

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

Super NES

Casper	dt *	119.00
Chrono Trigger	us	139.00
Donald in Maui Malla	**dt**	**129.00**
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Donkey Kong Count. 3	**dt**	**129.00**
Fifa Soccer 97 Go.Ed	**dt**	**119.99**
Incanation	**dt**	**79.99**
Int.S.Soccer Deluxe	**dt**	**119.00**
Jimmy Conners Tennis	dt	99.99
Kirbys Ghost Trap	**dt**	**84.99**
Lobo	**dt**	**129.00**
Lost Vikings 2	dt	89.00
Lufia	**dt**	**109.00**
Mario Andretti Rac.	**dt**	***109.00**
Mario World 2	**dt**	**109.00**
Marvel Super Heroes	**dt ***	**99.00**
Mission Impossible	**dt**	***109.00**
Mr. Do!	**dt ***	**89.00**
NBA Live 97	**dt**	**124.00**
NHL Hockey 96	**dt**	**109.00**
NHL Hockey 97	**dt**	**109.99**
Oscar	**dt**	**84.99**
PGA Europe. Golf 97	**dt**	**119.99**
Pinocchio	dt	129.00
Power Rangers ZEO	**dt**	**129.00**
Power Piggs	**dt**	**79.99**
Prince of Persia 2	**dt**	**79.99**
Realm	**dt**	**84.99**
Schlümpfe 2	**dt**	**119.99**
Sim City 2000	**dt**	**129.00**
Star Trek: Next Gen.	**dt**	**89.00**
Streetfighter Alp. 2	dt	124.99
Terranigma	**dt**	**109.00**
Toy Story	**dt**	**119.00**
Waterworld	dt	89.00
Whizz	**dt**	**84.99**
Worms	dt	104.00

Super NES-Sonderangebote

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	39.99
Beavis and Butthead	**dt**	**39.00**
Cut Throat Island	dt	59.99
John Madden 95	dt	39.00
Mickey & Minnie	dt	69.99
Newman-H. Indy Car	**dt**	**39.99**
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	39.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 Arcade	**dt**	**39.99**
Terminator 2 (Judgment D.)	dt	39.99
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlemania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Game Wizard	dt	29.99
Game Mage Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	**dt**	**39.99**
Joypad JT 364 Action	dt	13.00
Joypad JT 365 Sprint	dt	17.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.00

Gameboy

Donald in Maui Ma.	dt	59.99
Donkey Kong Land 2	**dt**	**59.99**
Donkey Kong Land	dt	49.99
Fifa Soccer 97	dt	59.00
King of Fighters 95	dt	49.99
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	**dt**	**49.00**
Tetris Attack	dt	44.00
Waterworld	**dt**	**49.00**

Gameboy-Sonderangebote

4 in 1 Fun Pak 1	dt	24.99
Alien 3	**dt**	**29.99**
Bionic Commando	dt	39.00
Casino	dt	24.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	39.00
Loopz	dt	29.00
Mario & Yoshi	**dt**	**39.00**
NBA Jam	**dt**	**29.99**
PGA European Golf	dt	34.99
Pierre le Chef	dt	29.00
Solitaire	dt	24.99
Speedball 2	dt	29.00
Spider-Man/X-Men	**dt**	**34.99**
Stargate	**dt**	**29.99**
Terminator 2 Judgme	**dt**	**29.99**
WWF King of Ring	dt	29.99
Xenon 2	dt	29.00
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Energy Pack	dt	29.00
Game Boy Licht + Lup	dt	24.99
Game Boy Pocket	**dt**	**119.00**

Nintendo 64

Cruisin' in USA	jp	184.00
Fifa Soccer	dt *	139.00
Goemon	dt *	129.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt *	139.00
Mario Kart inkl.Joyp	jp	279.00
Perfect Eleven Soccer	jp	229.00
Pilot Wings 64	dt *	109.00
Pilot Wings 64	us	139.00
Pilot Wings	jp	169.99
Star Wars - Sha.o.E	dt *	129.00
Super Mario 64	us	139.00
Super Mario 64	dt *	89.00
Turok	**dt**	***149.00**
Turok	**uk**	***149.00**
Wave Racer 64	dt *	89.00
Wave Racer 64	jp	184.00
Wayne Grazky Hockey	us	164.00

Nintendo 64-Sonderangebote

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt *	49.00
Joypad 64	dt *	54.00
Joypad JT 376 Tride.	dt *	49.00
Joypadverlängerung	dt	24.99
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Memory Card N64	dt	59.00
N64+Mario+Star Wars	dt *	609.00
N64+Mario+Pilot+Star	dt *	699.00
Nintendo 64 o.Spiel	us	479.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt *	399.00
Steering Wheel 4x4	us	149.00
Super Mario 64 Hintb	us	29.00
S.Mario 64 Spiebera.	dt *	24.00

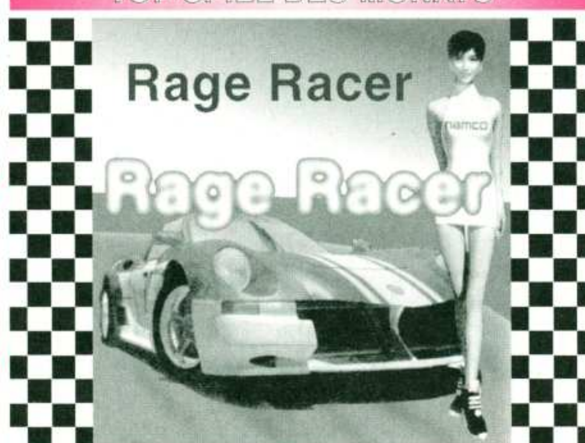
Mega Drive

Fifa Soccer 97 Go.Ed	**dt**	**99.99**
Int. S.Soccer Deluxe	**dt**	**79.00**
John Madden Footb.97	dt	99.99
Micro Machines Mili.	**dt**	**99.00**
NBA Live 97	dt	99.99
NHL Hockey 97	**dt**	**99.99**
Sonic 3D	dt	99.00
Tim in Tibet	dt	74.99
Virtua Fighter 2	dt	99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Comix Zone	**dt**	**49.99**
Dynamite Headdy	dt	39.00
Earth Worm Jim	**dt**	**49.99**
Earth Defense	**uk**	**19.99**
Funny Worl./Bal.Boy	uk	19.99
Hurricanes	dt	29.99
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Marko's Magic Footb.	**dt**	**29.99**

TOP SPIEL DES MONATS



Rage Racer dt 109.00

Mega Man Wily Wars	**dt**	**39.00**
Mighty Max	dt	44.00
Mr. Nutz	dt	49.99
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	29.99
Page Master	dt	39.00
Punisher	dt	39.00
Rise of the Robots	**dt**	**19.99**
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Skidmarks	dt	39.99
Stargate	dt	49.99
Talespin	dt	34.00
Talmits Adventure	dt	29.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	**dt**	**29.99**
Whac-A-Critter	uk	19.99

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Joypad JT 464 Action	dt	13.00
Per4mer Lenkrad	**dt**	**89.99**

Sony PSX

A-Train (AIV Global)	**dt**	**99.00**
Actua Golf	dt	79.00
Adventure of Lomax	dt	89.00
Alien Trilogy	**uk**	**79.00**
Alien Trilogy	dt	79.00
Andretti Racing	dt	89.00
Area 51	dt *	89.00
Ayrton Senna Cart	dt	84.99
Baphomets Fluch	**dt**	**89.00**
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle A.Toshinden 2	**dt**	**99.00**
Beyond the Beyond	**dt**	**99.00**
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble 2	dt *	84.00
Bubble Bobble	dt	79.99
Burning Road	dt	79.99
Casper	**dt**	**84.00**
Chronicles o.t.Sword	**dt**	**89.00**
Comma. & Conquer 1	**dt**	**99.00**
Crash Bandicoot	**dt**	**109.00**
Crow: City of Angels	dt	89.00
Crusader - No Remor.	dt *	89.00
Dark Crusaders	dt *	89.00
Darkstalkers	**dt**	**89.00**
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Destruction Derby 2	**dt**	**99.00**
Discworld 2	dt	89.00
Disruptor	**dt**	**79.99**
Dragonheart	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstatica	dt	99.00
Exhumed	dt *	89.00
Extreme Games 2	dt	89.00
F1	**dt**	**99.00**
Fade to Black	**dt**	**89.00**
Fifa Soccer 97	**dt**	**84.00**
Firo & Klawd	dt	89.00
In the Hunt	dt	89.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Iron & Blood	dt	79.99
Iron Man XO	dt	79.99
Isnogud	dt *	89.00
John Madden 97	**dt**	**89.00**
Konami Open Golf	dt	89.00
Last Dynasty	**dt**	**94.99**
Lemmings Play Paint.	dt *	99.00
Lost Vikings 2	**dt**	**89.00**
Magic Carpet	dt	89.00
Mechwarrior 2	dt *	89.00
Mega Man X3	dt *	89.00
Motor Toon GP 2	dt	89.00
Myst (kp.dt.)	**dt**	**89.00**
Namco Museum Piece 2	dt	89.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Namco Smash Court T.	dt	89.00
Namco Museum Piece 3	dt	89.00
Nascar Racing 96	**dt**	**89.99**
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	79.99
NHL Hockey 97	**dt**	**89.00**
Olympic Games	dt	84.00
Onside Soccer	dt	89.00
Pandemonium	**dt**	**79.99**
Pitball	dt	89.00
Player Manager	dt	79.99
Poed	**dt**	**89.00**
Porsche Challenge	**dt ***	**99.00**
Power Move P.Wrestl.	**dt**	**79.99**
Powerplay Hockey	dt	84.00
Overkill	**dt**	**89.00**
Rage Racer	dt	109.00
Rayman 2	dt	94.00
Re-Loaded	dt	79.99
Rebel Assault 2	**dt ***	**99.00**
Return to Zork	dt *	89.00
Return Fire	**dt**	**89.00**
Ridge Racer Revol.	**dt**	**99.00**
Road Rash	**dt**	**89.00**
Rock'n Roll Racing 2	dt	94.00
Sampras Extre. Ten.	**dt**	**89.00**
Silver	dt *	84.99
Sim City 2000 kp.dt.	**dt**	**89.00**
Soul Edge	dt	99.00
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	89.00
Spiral Saga	dt	99.00
Spot Goes to Hollywo	dt	89.00
Street Racer	dt	89.99
Supersonic Racer	dt	89.00
Syndicate Wars	**dt ***	**89.00**
Tekken 2	**dt**	**99.00**
Theme Hospital	dt	89.00
Tilt	dt	84.00
Time Commando	**dt**	**89.00**
Tomb Raider komp.dt.	**dt**	**89.00**
Top Gun - Fire at W.	dt	89.00
Transport Tycoon	dt *	99.00
Trash It	dt	89.00
Tunnel B1	**dt**	**89.99**
Twisted Metal 2	**dt**	**89.00**
Victory Boxing	dt	89.00
Virtual Tennis	**dt**	**84.99**
Warhammer Fanta. B.	**dt**	**89.00**
Wing Commander 3	dt	94.00
Wing Commander 4	dt *	89.00
Wipe Out 2097	dt	99.00
WWF in Your House	dt	79.99
X2 Project	dt	89.99
X-Com Terror f.t.De.	dt	89.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt *	89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	**dt**	**44.99**
Cyberia	**dt**	**69.99**
Extreme Pinball	**dt**	**44.99**
Gex	dt	69.99
Hi Octane (DA)	dt	69.00
Lone Soldier	**dt**	**44.99**
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Primal Rage	dt	69.00
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots 2	**dt**	**69.99**
Streetfighter Movie	dt	49.00
WWF Arcade	dt	49.99

Sony PSX-Zubehör

Game Buster	**dt**	**79.99**
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad JT 403 Contr.	dt	25.00
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Mad Catz Lenkrad	**dt**	**139.99**
Memory Card PSX	**dt**	**39.99**
Memory Card 8 Meg	**dt**	**77.99**
NeGcon Joypad PSX	dt	84.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	26.99
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
Sony PSX & Crash Ba.	dt	479.00
Memory Card & Pad	**dt**	**89.00**

Saturn

Alien Trilogy	**dt**	**84.99**
Alien Trilogy	**uk**	**89.00**
Athlete Kings	**dt**	**89.00**
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle Monsters	dt	79.99
Blazing Dragons	dt	84.99
Casper	**dt**	**84.00**
Castlevania - Bloodl	dt *	89.00
Comman. & Conquer 1	**dt**	**99.00**
Crow: City of Angels	dt	89.00
Crusader No Remor.	**dt**	**89.00**
Cyberia	**dt**	**79.99**
Daytona USA Cha.Ed.	**dt**	**99.00**
Destruction Derby	**dt**	**84.00**
Dragonheart	dt	84.99
Driving Need f.Speed	**dt**	**89.00**
Earth Worm Jim 2	**dt**	**89.00**
Exhumed	dt	84.99
Fifa Soccer 97	dt *	89.00
Fighting Vipers	**dt**	**94.00**
Galactic Attack	dt	79.99
Heart of Darkness	dt *	109.00
Impact Racing	dt	89.00
Iron & Blood	dt	89.00
Iron Man XO	dt	79.99
Jewels of the Oracle	dt	89.00
John Madden F. 97	dt	89.00
Last Dynasty	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Mr.Bones	dt	89.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt *	89.00
NHL Hockey 97	dt	89.00
Nights & Analog Pad	dt	139.00
Off World Intercept.	dt	84.00
PGA Tour Golf 97	dt	89.00
Powerplay Hockey	dt	89.00
Primal Rage	**dt**	**89.00**
Project Overkill	**dt**	**89.00**
Rayman 2	**dt**	**94.00**
Return to Zork	dt *	89.00
Return Fire	dt	89.00
Revolution X	dt	79.00
Rise of the Robots 2	dt	79.99
Road Rash	**dt**	**89.00**
Sega Rally	**dt**	**89.00**
Sonic the Fighters	dt *	94.00
Soviet Strike	dt *	89.00
Story of Thor 2	dt	89.00
Street Racer	dt	89.00
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Streetfighter Alp.2	dt	89.00
Syndicate Wars	**dt ***	**89.00**
Theme Hospital	dt *	89.00
Tilt	dt	89.00
Tomb Raider	**dt**	**94.00**
Tunnel B1	dt	84.99
Valora Valley Golf	**dt**	**89.00**
Virtua Cop 2+Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2	**dt**	**89.00**
Virtua Fighter Kids	dt	79.99
Virtua Fighter 2	dt	99.00
Virtua Cop + Pistole	**dt**	**139.00**
Waterworld	dt *	89.00
Worldwide Soccer 97	dt	89.00
WWF in Your House	**dt**	**79.99**
WWF Wrestlemania	dt	79.99
X-Men:Children o.t.A	dt	79.99
Zork Nemesis	dt *	89.00

Saturn-Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	59.99
Bubble Bobble	dt	69.99
Bust a Move 2	dt	64.99
Fifa Soccer 96	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Parodius Deluxe	dt	44.99
Shock Wave Assault	dt	39.99
Theme Park (kp.dt.)	dt	49.99
Victory Goal	dt	49.00
Virtua Racing	**dt**	**39.99**
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99

Saturn-Zubehör

Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Game Buster	**dt**	**79.99**
Joypad Game Partner	dt	34.00
Just a Pad	dt	34.00
Memory Card 8 Meg	dt	79.00
Netzkabel für Saturn	dt	9.00
Per4mer Lenkrad m.P.	dt	109.90
Saturn & Sega Rally	**dt**	**449.00**
Saturn+Comm.&Conq.	**dt**	**449.00**
Saturn incl. Fifa 96	**dt**	**439.99**
Sega Saturn o. Spiel	**dt**	**419.00**
Universal Adapter	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00
Voyager Joypad JT481	dt	29.00

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1DM = 8 ÖS. Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa.PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– / ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr



NINTENDO NATION



Fußballherz, was willst Du mehr? Nicht nur in der Superzeitlupe sieht "Perfect Eleven" gigantisch aus. Edlere Kicker-Optiken gab's bislang noch nie.

Perfect Eleven



Als 64-Bit-Premiere hat sich Konami, langjähriger und überaus erfolgreicher Weggefährte von Nintendo, das Update ihres Referenz-Soccers ausgesucht: „International Superstar Soccer Deluxe" stieß EA Sports' „FIFA Soccer" vom 16-Bit-Thron, kürzlich erschien mit der Playstation-Umsetzung eine spielerisch hochkarätige, aber technisch etwas rückständige 32-Bit-Fassung. Fast scheint es so, als hätte man die 32-Bit-Adaption widerwillig inszeniert, sich aber mit der Nintendo-64-Version unendlich viel Mühe gegeben – denn eines vorweg: „Perfect Eleven" (so der japanische Titel der „Superstar Soccer"-Serie) ist keine simple Aufarbeitung des bekannten Spielinhaltes, sondern eine optisch von grundauf neu konzipierte, revolutionäre Weiterentwicklung des Klassikers.

Schon beim ersten Blick auf die Bildschirmfotos sticht einem die bedeutendste Neuerung ins Auge: Während Super-Nintendo- und Playstation-Fassungen auf konventionellen Sprites beruhten, geben bei „Perfect Eleven" Polygone den Ton an. Und was für welche: Selbst im Vergleich zu optisch berauschenden 32-Bit-Titeln wie „Worldwide Soccer '97" auf dem Saturn spielt das Konami-Werk zwei Animations-Klassen höher. Es ist ein Augenschmaus, die Bewegungsabläufe der Elite-Kicker auf dem Bildschirm zu verfolgen – eine TV-Übertragung sieht kaum besser aus. Dabei hat sich Konami nicht auf die Standard-Moves beschränkt: Von neumodischen Tänzchen nach dem Torjubel, über aggressives Vorchecking bis zu typischen Muskelzuckungen der Goalkeeper interpretierten die Entwickler alle Eigenarten des modernen Fußballs.



Kahn oder Kummer: In einem der unzähligen Menüs läßt sich auch die Kompetenz der Torhüter justieren.

Erfreulicherweise wurden diese Animationen auf den Spielfluß abgestimmt: Die nervigen Warteschleifen bei langatmigen Ballkunststücken fallen bei „Perfect Eleven" unter den Tisch. Mit von der Partie sind dagegen mehrere Kamerawinkel, die in verschiedenen Zoom-Stufen justiert werden. Beim vorzüglich bedienbaren Replay dürft Ihr den Blickwinkel fast



Neue Elfmeter-Technik: Mit einem schwer steuerbaren Fadenkreuz legt Ihr grob die Schußrichtung fest.



Zappelt der Ball endlich im Netz, treten die Spieler zu einem Dutzend verschiedener Jubelfeiern an.

beliebig einstellen. Allerdings sollte man einen Aspekt nicht übersehen: Tummeln sich allzu viele Spieler im Strafraum, wird's kurzzeitig deutlich langsamer. Der Spielfluß ist davon glücklicherweise kaum beeinträchtigt, so daß man gnädig darüber hinwegsehen kann.

Nun wissen wir also, daß Konami optisch eine Revolution geschafft hat. Spielerisch entfernten sich die Programmierer weit weniger vom Vorbild: Obwohl alle Menüs in japanisch gehalten sind, blicken „Superstar Soccer"-Profis schnell durch. Menüstruktur, grafische Aufbereitung und Spieloptionen orientieren sich stark an den Vorgängern. Wir treten mit maximal vier menschlichen Spielern (jede Konfiguration ist dabei erlaubt) zum Freundschaftsmatch an, absolvieren eine Liga-Saison oder ein Turnier, üben uns im Elfmeterschießen, legen zwischendurch ein Training ein und erfreuen uns an den vorgegebenen „Scenario"-Kicks. Allerdings wollen wir auf Grund der Fülle an Menüs nicht ausschließen, daß in irgendeinem Untermenü eines Untermenüs eine Option lauert, die uns bei diesem Import-Test verborgen blieb.







Links das Hauptmenü mit den bekannten Spielmodi, in der Mitte die einzelnen "Scenario"-Vorlagen und rechts eine Impression aus der "Create a Player"-Funktion.



In der Zeitlupe rotiert Ihr mit zwei der gelben Tasten die Kamera um 360 Grad, die anderen beiden zoomen rein und raus.



Zur Zeit scheint die Sonne, doch "Perfect Eleven"-Kicker müssen auch bei Schnee und Regen auf den Platz.



Der rote Pfeil an der Eckfahne gibt nicht nur die Schußrichtung an, sondern zeigt farblich auch die Power der Ecke an.



Übung macht den Meister: Im Training übt Ihr auch Freistöße aus verschiedenen Distanzen und Positionen.

Auch haben wir mit Rücksicht auf die unleserlichen Schriftzeichen die „Create a Player"-Funktion nicht tiefer ergründet. Dagegen war die Schwierigkeitswahl des CPU-Gegners in fünf Stufen ebenso offensichtlich wie die Einstellung von Spielzeit, japanischem Online-Kommentar und den üblichen taktischen Aufstellungsfinessen.

Hat man sich durch den angenehm präsentierten Menü-Dschungel geklickt, darf man sich auf dem Spielfeld endlich in die Steuerung vertiefen. Was Ihr mit dem Analog-Stick (alternativ auch mit dem digitalen Steuerkreuz), den beiden Feuerknöpfen, den vier gelben Tasten sowie den L/R-Buttons anstellen könnt, spottet jeder Beschreibung: Eine vielseitigere, individuellere Spielweise läßt momentan kein anderes Bildschirm-Fußball zu. Von den Standard-Moves bis den coolsten Absatztricks dürft Ihr so ziemlich jede Ball-Liebkosung zelebrieren, die „ran" in den letzten drei Jahren in Superzeitlupe analysiert hat. Erwartet aber nicht, daß Ihr alle Finessen schon am ersten Tag durchblickt. Wer fleißig trainiert, findet nicht nur die üblichen Spielzüge und Taktiken heraus, wie man den Computer besiegt, sondern erwirbt sich auch das Wissen und die Fingerfertigkeit, wie man clever mit computergesteuerten Kickern harmoniert. Ein Profi spielt den „Perfect Eleven"-Neuling so elegant an die Wand, daß der Gegner staunend aufs Joypad sabbert und sich über die Niederlage kaum aufregt. Kann es eine bessere Motivation geben, sich langfristig mit einem Spiel zu befassen? Auch wenn die Japan-Fassung nicht alle Spitzfindigkeiten dieser Fußballsimulation preisgibt, steht die Brillanz von „Perfect Eleven" außer Frage: Es ist das optisch und spielerisch beste Fußball aller Zeiten – und die (verständliche) deutsche Version könnte noch besser werden. Electronic Arts' „FIFA 64" muß sich schon gewaltig anstrengen, um diese Japan-Vorlage zu erreichen. *mg*

Die deutsche

Version von "Perfect Eleven" wird "International Superstar Soccer xyz" heißen – über den "xyz"-Zusatz (Deluxe, Special o.ä.) hat Konami noch nicht entschieden. Klar ist jedoch, daß statt den J-League-Teams die üblichen No-Name-Nationalmannschaften auflaufen. An den Spieloptionen wird sich natürlich nichts ändern. Ob jedoch deutsche Reporterstimmen aus Eurem TV-Lautsprecher dröhnen, steht zur Zeit noch auf der Kippe. Mehr darüber in unserem großen N64-Special in der nächsten MANIAC.





Animationsstudie eines Stürmer/Goalie-Zusammenstoßes



Obwohl der Modul-Speicherplatz knapp bemessen ist, liefern sich zwei Online-Kommentatoren einen flotten Schlagabtausch – zur Zeit noch in Japanisch.



Während der blaue Kicker am linken Rand schon zum Torjubel ansetzt, macht der Goalie noch ein paar Stretch-Übungen.



Menü-Struktur, Teil 2: Je tiefer man in die Untermenüs eindringt, desto unverständlicher die Angaben. Links wählt Ihr ein Stadion, in der Mitte die Aufstellung und rechts Euer Team.

SPIELSPASS 90%

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Nintendo 64
BRD-RELEASE: April

Beste Fußball-Simulation der Gegenwart: Optisch und spielerisch der 32-Bit-Konkurrenz zwei Klassen überlegen.



NINTENDO NATION



Ohne Zielkreuz (Batting) und Marker (Pitching, Bildmitte) kommen selbst gestandene Baseball-Otakus ins Schwitzen.



Trotz hektischer Umblendungen und Kameraführung bescheren Bildperspektive und -schnitt reichlich Spannung



Von Kopf bis Fuß auf Homeruns eingestellt: Troy Neel (1996: DH-Award, Top-Foreign-Player, Avg .274/HR 32/RBI 111)





Ob Power-Hitter (offene Schlagstellung/weite Ausholbewegung) oder "Kontakt" (weniger kraftvoll/koordinierter, kurzer Schlagablauf) – alles einstellbar!

King of Pro Baseball



Das Fazit gleich vorneweg: Imagineers Erstling "King of Pro Baseball" ist das erwartete Meisterwerk und stellt vorläufig sogar Konamis "Powerful Pro"-Serie in den Schatten – der monatelange Hype in Japan war berechtigt, Innovation und Detailtreue genossen höchste Priorität. Wer im genialen Practice-Modus Batter, Pitcher, Catcher, In- und Outfielder bis zum Umfallen trainiert, erhält bei guten Ergebnissen auch verbesserte Spielerqualitäten – wobei jüngere Akteure mehr Lernpotential als Veteranen aufweisen. Penibelste Editiermöglichkeiten reichen über 16 unterschiedliche Gesichter samt Hautfarbe und Augengröße, Brillen- oder Bartträger, Handschuhfarbe, Trikotnummer und Namen bis hin zu entscheidenden Leistungsmerkmalen wie Spielergröße, Feldposition und Schlagcharakteristik. Dabei ist die Knopfbelegung, ob im Spiel, bei Menüführung oder Optionseinstellungen, jederzeit übersichtlich und bestens bedienbar. Die Komplexität des Analog-Sticks macht sich beim Pitching und am Schlag bemerkbar: Nach Wurfwahl und gleichzeitiger Festlegung der Effetstärke wird die Richtung angegeben. Verläßt der Ball die Hand des Pitchers, habt Ihr wie in der Realität keinen Einfluß mehr. Fordert Ihr einen Pitch, den Euer Werfer nicht im Repertoire hat, schüttelt er einfach mit dem Kopf. In der Offensive wird mit erstklassig gezeichneten Holzschlägern auf den Punkt genau nach dem Ball geschwungen und die in Japan beliebten Bunts dank Analog-Technik in Millimeter-Arbeit ausgeführt. Als wichtiges Hilfsutensil dient dabei eine optionale Zielerfassung, die Übereinstimmung mit der Ballflugbahn durch Rotfärbung signalisiert – je besser der Schlagdurchschnitt (Avg) Eures Spielers, desto größer das Zielfeld. Wer mit extremer Verspätung nach dem Pitch schwingt, dem wird bei einem "Ball" mit einem Check-Swing unter die Arme gegriffen. Trefft Ihr den Pitcher, bleibt er, abhängig von der Wucht, betäubt auf dem Mound liegen und ein anderer Fielder muß ihm zu Hilfe eilen. Das Timing, abhängig von Spielfeldgröße, Geschwindigkeit des Balles und der Spieler, ist genauestens abgestimmt: Im Infield aufgenommene Bälle führen im Routinefall zum Aus. Treffer über die Outfielder enden mindestens mit einem Double. In der Feldverteidigung unterstützen Euch bei weiten Schlägen ins Outfield gut positionierte Cut-Offs. Zu optimistische Läufer der gegnerischen Mannschaft werden zwischen den Bases eingekesselt – das anschließende "Chicken-Race" garantiert für jede Menge herumwuselnde Akteure und Spielspaß. Neben authentischen Stadien der Central- und Pacific-League dürft Ihr Euch in einer futuristischen Arena und auf dem Strand-Baseballplatz mit bremsfreudigem Sanduntergrund austoben. Für Multiplayer-Orgien ist ebenfalls gesorgt: Schart Ihr Euch zu viert um's Gerät, steht emotionsgeladenen Partien wie z.B. "Alle-gegen-den-Computer" oder "Drei-gegen-Einen" nichts im Weg. Die Schwächen von "King of Pro Baseball" sind schnell aufgezählt: Foulballs gibt's zu selten, hin und wieder ist die Ballposition auf dem Spielfeld kaum erkennbar und nicht vorhandene Base-Fenster lassen Pick-Offs und Base-Stealing zum Ratespiel werden. Außerdem verdeckt die riesige Spielfigur im Batting/Pitching-Bildschirm ihre natürliche Schlagseite, was bei schnellen Bällen zu Fehlern in der Feldverteidigung führt. *jw*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/557500



Bei einem neuen Schlagmann zoomt die Kamera auf die Batter's Box – gleichzeitig werden seine Statistikwerte eingeblendet.



Beach-Baseball: Die Sandmassen bringen Abwechslung – besonders bei Groundballs sorgt der Boden für Verwirrung.

SPIELSPASS 87%

64 BIT

HERSTELLER: Imagineer
SYSTEM: Nintendo 64
BRD-RELEASE: nicht geplant

Gelungene Premiere: Brillant umgesetztes Japano-Baseball im Großkopfstil – ebenso klassisch wie innovativ.

AB 12

0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SONY PLAYSTATION		
Sony Playstation Konsole	DV	379,95
NeGCon	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adventure of Lomax	DV	89,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Bastard	JP	139,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Black Dawn	US	109,95
Break Point Tennis	DV	89,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Burning Road	DV	79,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Carnage Heart	US	109,95
Casper	DV	94,95
Cheesy	DV	84,95
Cool Boarders	JP	139,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crusader	US	99,95
Cyberia	DV	84,95
Darkstalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destruction Derby	DV	94,95
Destruction Derby 2	DV	94,95
Descent	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	79,95
Dragonheart	DV	84,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Extreme Games 2	US	104,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final	DV	84,95
Firo & Klawd	DV	94,95
Floating Runner	DV	84,95
Fox Hunt	US	89,95

Frank Thomas Big H. Baseb	DV	84,95
Goal Storm	DV	69,95
Gunship	DV	89,95
Hulk	DV	89,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man X/O	DV	84,95
Jet Moto	US	104,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Kart Duel	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Legacy of Kain	US	99,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	DV	84,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone	DV	84,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
NBA Live 97	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Game Day	DV	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Ogre Battle	JP	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Onside Soccer	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Persona	US	109,95
Pete Sampras Ext. Tennis	DV	89,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
Po'Ed	DV	89,95

Power Move Wrestling	DV	89,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	84,95
Puzzle Fighter	JP	129,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	109,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n'Jam	DV	89,95
Shellshock	DV	74,95
Sim City 2000	DV	84,95
Soul Edge	JP	139,95
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Spot goes to Hollywood	DV	i.V.
Star Fighter 3000	DV	84,95
Star Gladiator	DV	89,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Suikoden	US	99,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	89,95
Time Commando	DV	84,95
Tobal No 1	DV	Feb
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden 3	JP	144,95
Total NBA	DV	94,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	US	109,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	US	104,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtual Golf	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout 2097	DV	94,95

Worms	DV	89,95
WWF: Arcade Game	DV	69,95
WWF in your house	DV	89,95
X 2	DV	84,95
SEGA SATURN		
Sega Saturn Konsole	DV	399,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Amok	US	109,95
Andretti Racing	US	109,95
Athlete Kings	DV	84,95
Batman Forever	DV	49,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bug Too	US	99,95
Casper	DV	89,95
Dark Saviour	US	109,95
Daytona Champion Cir. Ed	DV	89,95
Die Hard Arcade	JP	109,95
Dragon Force	US	109,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fighters Megamix	JP	109,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Funky Head Boxing	JP	109,95
Iron Man X/O	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Hulk	DV	89,95
King of Fighters 96	JP	109,95
Longraiser III	JP	109,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Need for Speed	DV	89,95
NFL Quartback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	89,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Nights	DV	134,95
Parodius IV	JP	99,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
PTO II	US	109,95
Sea Bass Fishing	DV	59,95
Sega Ages Compilation	DV	89,95
Shanghai	US	79,95
Shockwave Assault	DV	49,95
Story of Thor 2	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95

Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Street Racer	DV	84,95
Theme Park	DV	59,95
Tilt	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
Tunnel B1	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Virtua Cop 2	DV	134,95
Virtual On	DV	89,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
WWF in your house	DV	89,95
SUPER NINTENDO		
Brain Lord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Dragon View	US	89,95
Earthbound	US	129,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	119,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	119,95
New Horizons	US	129,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City 2000	DV	129,95
Street Fighter Alpha 2	DV	129,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	DV	129,95
Winter Gold	DV	109,95
Worms	DV	119,95
MEGA DRIVE		
FIFA Soccer 97	DV	109,95
NBA Live 97	DV	109,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	89,95

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,–
Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.



GROBI'S GAMESHOP



Täglich coole games aus Japan und Amerika





SEGA SATURN

05522 / 73477







Händleranfragen erwünscht unter 05522 / 12200



NINTENDO 64

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei



Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825



Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller





Die Bitmap-Optiken wirken recht antiquiert – zumal die Animationen nicht besonders fließend sind.

Open Ice

PS Eigentlich hat „Open Ice – 2 on 2 Challenge" den falschen Namen: Um das Spiel ins rechte Licht zu rücken, müßte es mit „NHL Jam" betitelt sein. Midway's Action-Eishockey orientiert sich stilistisch am Stallgefährten „NBA Jam" und zeigt dynamische Puck-Rangeleien für 2x2 Kufen-Cracks. Um die Action noch mehr zu betonen, wurde das Stadion drastisch verkleinert und läßt praktisch kein Mittelfeldgeplänkel zu – die unverhältnismäßig großen Bitmap-Spieler huschen von einer Torraumszene zur anderen.

Anders als bei „Wayne Gretzky Hockey" für das N64 sind keine „seriösen" Spielmodi vorhanden – Action ohne Kompromisse. Menüpräsentation und Optionen gleichen dem „NBA Jam"-Ambiente, nur daß Ihr diesmal aus NHL-Teams mit insgesamt 120 Spielern wählt. Diese sind in vier Kategorien bewertet und lassen sich mit relativ simplen Steuer-Kommandos übers Eis lenken. Seid Ihr im Angriff, könnt Ihr passen und schießen. Drückt Ihr dabei den Turbo-Button, laßt Ihr einen Super-Schuß los, der optisch u.a. als feuriger Puck in Szene gesetzt wird. In der Defensive wird geblockt, gecheckt und der Puck subtil vom Schläger stibitzt. Meistens artet die Verteidigung jedoch in hektische Pöbeleien aus – irgendein Spieler liegt stets auf dem Eis.

Leider kommt die Eishockey-Variante von „NBA Jam" spielerisch nicht annähernd an das ausgewogene Original heran. Allenfalls erinnert „Open Ice" an den übertrieben Special-FX-lastigen NBA-Update „NBA Jam Extreme": Die Eishockeysimulation geht im unübersichtlichen Schlagabtausch unter. Viel zu große Spieler rempeln sich in dem viel zu kleinen Stadion von einem Tor zum anderen, die wenigen möglichen Steuer-Finessen finden kaum Anwendung. Da hilft es wenig, daß beinahe zwei Dutzend Codes (die übrigens in der Anleitung verraten werden) einen größeren Puck, die bekannten Big-Heads oder Baby-Bodys ermöglichen. Das einseitige „Open Ice" hat die Action schlichtweg übertrieben und nicht annähernd einen so intelligenten Kompromiß wie „Wayne Gretzky Hockey" gefunden – zumal lediglich ein Spielmodus zur Verfügung steht. Ein fantasievolles und durchdachtes „NBA Jam on ice" hätte meine volle Sympathie – „Open Ice" ist leider nur eine hysterische Puck-Schlacht ohne Langzeit-Faszination. Lobenswert ist lediglich der Multi-Player-Modus, an dem bis zu vier Personen teilnehmen dürfen: Zu vorgerückter Stunde (und mit einigen Bierchen intus) findet man an dem turbulenten Eis-Chaos noch am ehesten Gefallen. In diesem Sinne, Prost! *mg*

Den meisten Spaß beschert Euch "Open Ice" im Multi-Player-Modus mit vier Personen in angeschwipster Partylaune.



Auf die gewohnte Perspektiven-Wahl müßt Ihr dank Bitmap-Optik verzichten: Der Seit-Blickwinkel ist festgelegt.







"NBA Jam" läßt grüßen: Die Präsentation erinnert mit gelegentlichen Tips (links), zarten Statistiken (Mitte) und Teamauswahl (rechts) an das spielstarke Vorbild.



Wenn Ihr zum Megaschuß antretet (Turbo-Knopf beim Schießen gedrückt halten), dann setzt Ihr den Puck "on fire"...



...oder seht eine andere optische Spielerei wie den "Superantritt mit Verwischeffekt" des obigen Kufencracks.

SPIELSPASS 56%

NHL 2 on 2 Open Ice Challenge

HERSTELLER Midway

SYSTEM Playstation

BRD-RELEASE Nicht geplant

Oberflächliches Action-Hockey im „NBA Jam"-Stil: Kaum Optionen und hektischer Spielverlauf trüben das kalte Vergnügen.

AB 6



Mit Sprungfeldern überwindet Kid die Zäune. Links unten erkennt Ihr, wie weit es noch zur Rakete ist.



Zweispieler-Wettbewerb: Leider sieht der führende Spieler nicht, wo es langgeht. Dem Verlierer droht ein Laser-Kraftfeld.

Crazy Chase 2

PS Pech für den Clown Krazy Kid: Auch Nebenbuhler Joe möchte mit der schönen Prinzessin ausgehen. Während sich Kid auf den isometrischen Weg zum Rendezvous in einer heimeligen Rakete aufmacht, stört Joe den Marsch mit Coladosenwürfen und Fallstricken. Doch auch so hat Kid genügend zu tun: Es müssen möglichst viele Goldmünzen gesammelt werden, Zugang zur Rakete erhält der Comic-Clown erst, nachdem er vier Symbole eingesammelt hat. Auf seinem Weg durch die acht Welten (Stadt, Wald, Wüste, Gebirge...) in jeweils zwei Runden muß sich Kid beeilen: Benutzt er nicht oft genug den Turbo-Knopf, fliegt die Rakete ohne ihn ab und aus dem königlichen Date wird nichts. Tritt er dagegen vor lauter Eile in Bananenschalen und über Klippen, ramponiert er damit seine Gesundheit: Nur "HP"-Kugeln sorgen für Linderung. Gelingt es Kid, alle Münzen einzustecken oder völlig fit am Ziel anzukommen, darf er im Airhockey und bei einer Simpel-Rallye antreten. Bei zwei Spielern hecheln Joe und Kid in einem von vier Hindernis-Parcours gleichzeitig: Durch schnelles Knopfdrücken macht Ihr den Bengels Beine. Die Fortsetzung des Super-Nintendo-Originals wird dank unnützen Kameraschwenks und fehlerhafter Polygongrafik zum Gähner: Nur für junge Sony-Fans lohnt sich ein Blick. *cb*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000



Rot-weiße Ballons enthalten nützliche Symbole oder plumpsen dem armen Kid auf die Rübe





Aufgrund der isometrischen Darstellung müßt Ihr besonders bei herumschwebenden Plattformen äußerst vorsichtig manövrieren.



Der imposante "Golden Ogre" versucht Euch zu rammen und malträtiert Euch mit seinem Laser-Maul.

Darius Gaiden

PS Die unbekannte japanische Firma Interbec nahm sich der Playstation-Version von "Darius Gaiden" an (Saturn-Test in MAN!AC 2/96). Mit Eurem in drei Klassen (Laser, Bomben und Schild) aufrüstbaren Raumer tretet Ihr der Fisch-Invasion entgegen. Die im Verzweigungssystem angelegten 27 Spielstufen entführen Euch (auch zu zweit) auf fremdartige Planeten und Raumstationen. Habt Ihr die kleineren Droiden, Aale und Schalentiere vernichtet, tritt Euch in jedem Abschnitt ein monströser Boss entgegen, der Euch bis zur Schwanzflosse erbitterten Widerstand leistet. Zur Entlastung zündet Ihr eine Bombe, die Eure Gegner in ein schwarzes Loch zieht. Furiose Baller-Action, doch der Playstation-Spielspaß leidet unter dem starken Geruckel. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Die anfangs feindlichen Mittelgegner zieht Ihr durch aggressiven Beschuß der Hirn-Kapsel auf Eure Seite.



Zwar findet sich im Gegensatz zur Saturn-Fassung ein kurzes Render-Intro mit auf der CD, doch angesichts der technischen Schwächen kommt keine Freude auf: Schon bei vier bis fünf Objekten fällt die Spielgeschwindigkeit drastisch ab. Bei voller Bewaffnung flackern auch noch Eure Lasersalven – eine Zumutung! Die Saturn-Version war übrigens technisch makellos: Schade, daß Taito die Sony-Umsetzung nicht selbst in die Hand nahm.



SONY DIMENSION



Nimm' dies: Mit wütenden Kampfschreien greifen Eure MG- und Schwert-bewährten Helden an, geübte Zauberer beschwören dazu einen mächtigen Dämonen.



Im Casino zockt Ihr an Glücksspielautomaten um Eure Ersparnisse: Vorsicht, Suchtgefahr!



Persona

PS Während japanische Rollenspielfans schon auf dem Super Nintendo die Dämonen von "Persona" beschworen, mußten sich westliche Highschool-Abenteurer mit einem wehmütigen Blick auf die unverständlichen Kanji-Menüs begnügen. Die amerikanische 32-Bit-Version schafft Klarheit: Als fleißiger Schüler der St. Hermelin Highschool beginnt für Euch in der Mittagspause ein schrecklicher Alptraum. In einem Abstellraum öffnet sich das Tor zur Dimension der Dämonen, Geister und Zombies, die zähnefletschend Eure Heimatstadt überlaufen. Schuld ist ein Experiment des Konzernchefs Guido sar Denia, der mittels Dimensionsforschung die Weltherrschaft an sich reißen möchte. Anders als in konventionellen Rollenspielen steuert Ihr Eure Party abwechselnd aus drei Perspektiven: Durch die Polygonstraßen Eurer Heimatstadt schlendert Ihr aus der Vogelperspektive, Dungeons und Gebäude durchstreift Ihr feldweise in 3D. Puzzles löst Ihr aus isometrischer Sicht, dabei erscheinen Eure Helden als putzig animierte Studenten-Sprites. Auf der Suche nach Security-Cards und Obermotz Guido stellen sich Euch hungrige Monstergruppen in den



Geschäfte und besondere Handlungsschauplätze betrachtet Ihr aus isometrischer Perspektive.

Weg, die gierig zum Kampf auffordern. Während unermüdliche Krieger in bewährtem Rundenkampf die Schleimklumpen, Untoten und Drachen mit Schwert, Handfeuerwaffe und Dämonenzauber aus dem Weg räumen, verwickeln diplomatische Zeitgenossen die Widerlinge in ein Gespräch: Ängstliche Monster verschreckt Ihr mit großen Sprüchen und abfälligen Bemerkungen. Mit sexy Flirtversuchen und einschmeichelnden Komplimenten schwatzt Ihr doofen Gegnern Goldstücke, magische Steine oder gar eine der begehrten Magiekarten ab, die Euch in Kombination mit anderen Karten und der entsprechenden Mondphase Macht über einen Dämon und dessen Magie verleihen. "Persona" setzt insbesondere auf das Kombinieren von Magiekarten (siehe Bild oben rechts), das Erforschen von Dungeons kommt auf der Suche nach dem mächtigsten Dämon natürlich nicht zu kurz. Dabei sorgen Zwischenspiele für Abwechslung, die düster-mystisch gehaltene Grafik ist unspektakulär, überrascht jedoch mit einigen Gags. Die komplexen, dennoch übersichtlichen Menüs erleichtern Euch den Einstieg, die Steuerung ist intuitiv. Teils mulmige, teils freche Hintergrund-Sounds (von der Opern-Arie bis zu japanischen Bubigesängen) passen hervorragend zur esoterisch-verschrobenen Stimmung und sorgen obendrein für einige Lacher. Wer von gewohnter Fantasy-Kost genug hat, sollte das eigenwillige "Persona" anspielen. Übrigens: Für fleißiges Ausprobieren solltet Ihr sechs Blocks auf Eurer Memory Card reservieren. *oe*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



Im städtischen Einkaufszentrum erwerbt Ihr Kräuter, Waffen und beschwört neue Dämonen mit Großmeister Igor.



Immer auf dem rechten Weg: In den Straßen Eurer Polygonstadt weist Euch eine praktische 3D-Karte die Richtung.



SPIELSPASS 74%

HERSTELLER: Atlus

SYSTEM: Playstation

BRD-RELEASE: unbekannt

In der Gewalt der Dämonen: Düsteres Highschool-Abenteuer mit umfangreichem Magiesystem und Monsterplausch.

AB 16



Davids Motorsäge ist zwar unhandlich, Treffer kosten den Gegner jedoch viel Energie: Leider hört Ihr das Motorknattern nur bei Special-Moves.



Bei krachenden Super-Moves wird die Hintergrundgrafik für einige Sekunden komplett ausgeblendet.



Das Ass im Ärmel: Kayins Breakdance-Kicks kann kaum ein Computergegner blocken.

Battle Arena Toshinden 3

PS "Toshinden"-Fans atmen auf: Eiji und seine Kumpane haben ihre Ura-, Plus- und Kids-Flausen ausgelebt und starten zu einem neuen Turnier mit stolzen 14 Kriegern und 14 geheimen Endgegnern – letztere müßt Ihr Euch mühsam erspielen.
Nach Auswahl der Lieblingsfigur finden sich "Toshinden"-Veteranen sofort zurecht: Am Kampfsystem hat sich wenig geändert, wie im Vorgänger weicht Ihr mit den L-Tasten in die dritte Dimension aus und führt mit den R-Tasten zwei Specials aus. Mit den Feuertasten versetzt Ihr dem Feind wuchtige Schwerthiebe und kräftige Tritte. Diese kombiniert Ihr zu je fünf bis 20 Combos pro Held, die Euer Krieger automatisch mit einem krachenden Combo-Special abrundet: Kayin schmettert den Feind mit einem gesprungenen Spagatkick zu Boden, Affenmensch Byhon klatscht Euch mit einem krachenden Uppercut an die Decke. Neu sind auch die blitzenden Powermoves, für die Ihr im Kampf spirituelle Energie sammeln müßt: Mit einer simplen Feuerknopfkombination laßt Ihr den Bildschirm vor Blitzen und Explosionen erbeben, der Feind steckt bis zu 14 harte Treffer ein. Geht die Energie Eures Gegenübers zuneige, wird es Zeit für die gefürchteten Finishing-Combo, die selbst den kräftigsten Schläger niederstreckt.
Die geschmeidigen Bewegungen und zischenden Wischeffekte gehen leider auf Kosten der Hintergrunddetails: Meist deutet nur eine Handvoll kahler Polygone die Arenabegrenzung an, bei Powermoves wird der Hintergrund für Sekunden ausgeblendet und Eure Krieger stehen vor einer grauen Wand. Außerdem läßt die Gegnerintelligenz zu wünschen übrig: Die Computer-Schläger sind mit konsequenter Haudrauftaktik leicht zu schlagen und verwenden immer die gleiche Kampfstrategie. Ihr prügelt Euch zu Kampfbeginn einen satten Energievorsprung heraus, erst in der Bedrängnis kontert der Feind mit Powermoves und Block. Ohrfeigt Ihr Euch zusammen mit einem Kumpel, entwickeln sich jedoch spannende Kämpfe, in denen noch im letzten Moment eine überraschende Wende möglich ist. Prügelfans wünschen sich aber etwas mehr Spieltiefe: Abwehr-Moves und Spezialwürfe (wie z.B. in "Tekken 2") sucht Ihr vergeblich, anständige Arena-Knockouts oder krachende Fatalities hätten auch nicht geschadet. Dafür sorgen die Rocktracks sowie zischende Kampfgeräusche für stilvolles Prügelambiente. Schade nur, daß Davids ellenlange Motorsäge nur bei Spezialattacken knattert. *oe*

Muster von Dynatex, Tel. 0231/5575000



Wie schon die "Street Fighter" in ihren "Alpha/Zero"-Schlägereien unterzog sich nun auch die "Toshinden"-Crew einer Verjüngungskur. Unten seht Ihr Eiji vor und nach der Verwandlung.





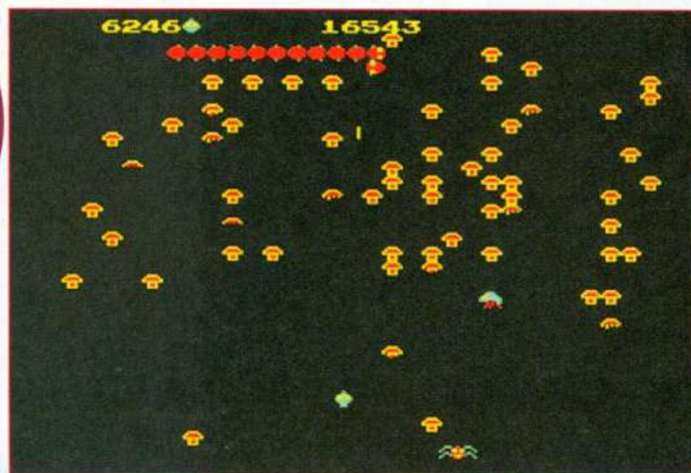


Mit seinem Helikopterwurf schleudert Euch Atahua in die entlegenste Ecke der Kampfarena.

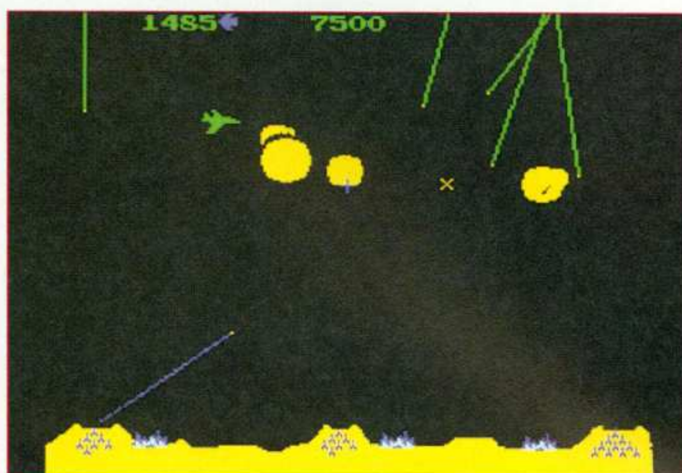


Nimm' diesen Spagatkick: Combos rundet Ihr elegant mit einem blitzenden Combo-Special ab.





"Centipede": Im Pilzwald ist die Hölle los. Der Tausendfüßler wird von einer nervös hüpfenden Spinne unterstützt.



Verzweifelte Abwehrschlacht auf verlorenem Posten: "Missile Command" bietet zur Verteidigung drei Basen.

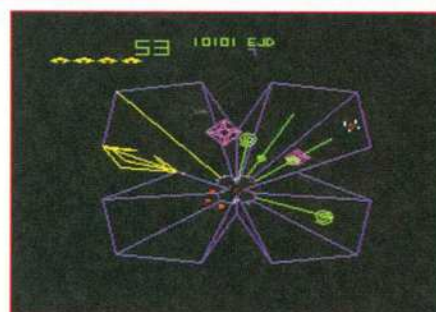
Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 1

PS Nach der gelungenen Spielesammlung "Williams Arcade's Greatest Hits" (Test in MAN!AC (1/97) schiebt Emulator-Experte Digital Eclipse eine konzeptionell ähnliche Version mit Frühwerken des Herstellers Atari nach. Wie schon beim Vorgänger beschränkte man sich nicht auf akkurate Versionen mit dem Original-Code, sondern reicherte die CD mit jeder Menge Bildmaterial, Historie und Entwickler-Interviews zum Multimedia-Schmöker an. Diesmal wurde auch an volle Analog-Unterstützung (für die Sony-Maus, den wuchtigen Analog-Stick und die nur in Japan erhältlichen Namco-Paddles) gedacht. Außerdem dürft Ihr für die Vektor-basierten Spiele den Interlace-Modus zuschalten, die Bildformate wählen und per Auto-Save alle Highscores sichern.



Die guten alten Zeiten: In Video-Interviews plaudern die Designer über Entwicklung, Legenden und Mängel der Klassiker.

Auf der CD findet Ihr sechs Titel: "Super Breakout" ist eine Pong-Erweiterung in drei Variationen. Stück für Stück durchlöchert Ihr eine vor Euch liegende Backsteinmauer. "Centipede" ist ein hektischer Ballerspaß, bei dem Ihr mit Eurer vertikal schießenden Giftspritze auf Pilze, Käfer, Spinnen und einen unverdrossen auf Euch zu trabenden Tausendfüßler ballert. Beim atmosphärisch dichten "Missile Command" wehrt Ihr mit Hilfe dreier Raketenbasen einen nicht enden wollenden Raketenangriff ab. Ständig manövriert Ihr (am besten mit Maus) Euer Zielkreuz über dem Gebiet, um jede der IBM's zu erwischen: Trifft auch nur eine der Raketen in's Ziel, verliert Ihr entweder eine der Euch anvertrauten Städte, oder durch den Einschlag leert sich der restliche Raketen-Vorrat einer Basis. Bei "Battlezone", einem der ersten 3D-Echtzeitspiele, befindet Ihr Euch in einem Kampfpanzer und wehrt feindliche Vektor-Tanks sowie Tiefflieger ab. Mit dem Analog-Stick genießt Ihr eine authentische Steuerung: Jede der Ketten wird mit einem Stick separat bewegt. "Tempest" kam schon durch Jeff Minters "Tempest 2000"-Remake zu neuen Ehren. Hier könnt Ihr das Original genießen: Trotz fehlendem Techno-Sound konkurriert die Spielbarkeit ohne weiteres mit den Updates. Bei "Asteroids" behauptet Ihr Euch schließlich als Kapitän



"Tempest": Nach den Remakes dürft Ihr nun auch dia Originalversion des Action-Knallers spielen.

eines drehbaren Winzraumschiffs in einem Asteroidenfeld: Bei Beschuß zerbröseln die Gesteinsbrocken in kleinere Felsen, zu allem Überfluß tauchen auch noch Satelliten und wild ballernde UFOs auf.

Jedes Spiel dürft Ihr in Menüs beliebig konfigurieren: Ihr legt den Schwierigkeitsgrad fest, wählt die Sprache und stellt die Sensitivität der Eingabegeräte ein. Die Hintergrund-Infos zu Atari und den einzelnen Spielen bestehen aus einer englischsprachigen Erläuterung, Dutzenden von Interviews sowie einer Dia-Show mit Skizzen, Anzeigen und Gehäusefotos.

Die Entwickler ließen mit diesem Werk die den Oldies zustehende Sorgfalt walten: Konzept und Präsentation sind durchdacht und professionell. Sammler und geschichtsbewußte Videospieler greifen unbesorgt zu. Leider entfalten manche der Titel nur mit analogen Steuergeräten ihren Charme. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000

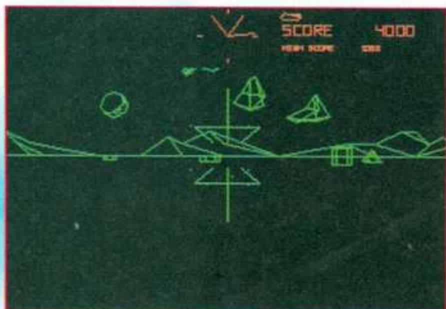
SPIELSPASS 76%

ASTEROIDS

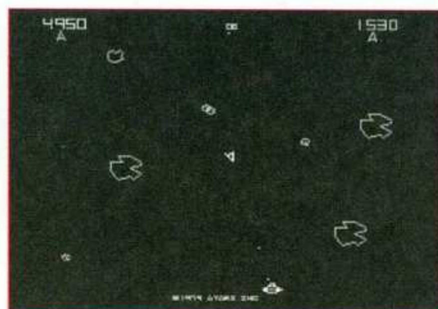
HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 2. Quartal

Gelungene Kollektion klassischer Atari-Automaten der Arcade-Steinzeit mit ausführlichen Entwickler-Interviews.

AB 12



"Battlezone": Ihr müßt schnell agieren, um die sich auf Euch einschießenden Tanks rechtzeitig zu vernichten.



"Asteroids": Wie bei allen Vektor-Spielen der CD dürft Ihr auch hier Bildgröße und Auflösung wählen.

SONY DIMENSION

NEUE RUFNUMMERN !!! <6 Bestell-Hotlines>
Tel.: 02504 - 9330 - 0
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

SATURN 379,95 — Bernd Herfurth — PLAY STATION 379,95

FREAK'S SHOP

Service - Hotline:
Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14
Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

MEGA DRIVE

- ALIEN SOLDIER 49,95
- Donald Duck Maui Mallard 79,95
- DRAGONS REVENGE 49,95
- E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
- E.A.Hockey & John Madden 49,95
- EARTHWORM JIM 2 69,95
- FIFA SOCCER '96 59,95
- **FIFA SOCCER '97 109,95**
- **ISHIDO <a> 59,95**
- **J. MADDEN Football '97 99,95**
- KAWASAKI SUPERBIKES 49,95
- KÖNIG DER LÖWEN 69,95
- MARSUPILAMI 49,95
- Micro Machines Military 109,95
- MONOPOLY <a> 89,95
- NBA Action Basketball'95 49,95
- NBA Live '96 69,95
- **NBA Live '97 99,95**
- NHL HOCKEY '96 59,95
- **NHL Hockey '97 99,95**
- OLYMPIC Summer Games 79,95
- PAC-MAN 2 <us> 89,95
- PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
- PGA TOUR GOLF '96 59,95
- PINOCCHIO 89,95
- POCAHONTAS 89,95
- PRIMAL RAGE 49,95
- PROBOTECTOR 49,95
- RISTAR 49,95
- SAMURAI SHODOWN 89,95
- SCHLÜMPFE, DIE 69,95
- SHADOWRUN <US> 59,95
- SHANGHAI 2 <US> 79,95
- SKELETON KREW 49,95
- **SONIC 3 69,95**
- SONIC & KNUCKLES 49,95
- SONIC SPINBALL <A> 49,95
- SPIROU 69,95
- STRIKER 49,95
- SUBTERANIA 49,95
- S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95
- TIM IN TIBET 79,95
- TOTAL FOOTBALL 49,95
- TOY STORY 79,95
- VECTORMAN 59,95
- **VIRTUA FIGHTER 2 109,95**
- VR TROOPERS 59,95
- WORMS 79,95
- X-MEN 2 <US> 59,95

..........weitere Titel vorhanden !!!

SONDERANGEBOTE !

- BRUTAL - Paws of Fury 39,95
- COMIX ZONE 39,95
- CUTTHROUT ISLAND 39,95
- DYNAMITE HEADY 39,95
- **EARTH WORM JIM 39,95**
- ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
- EXO SQUAD 39,95
- GAUNTLET 4 39,95
- JOHN MADDEN '95 29,95
- JUDGE DREDD <A> 39,95
- Jurassic Park 1 29,95
- JUSTICE LEAGUE 39,95
- MEGA MAN 1-3 39,95
- MEGA SWIV 39,95
- MR. NUTZ 39,95
- **NBA Jam T. E. 39,95**
- NFL QUATERBACK 29,95
- NFL Quterback '96 39,95
- PAGEMASTER 39,95
- RANGER X 39,95
- REVOLUTION X 39,95
- RUGBY WORLD CUP '95 39,95
- SLAM MASTERS 39,95
- SPARKSTER 39,95
- TOE JAM & EARL 2 39,95

ZUBEHÖR :

- 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
- ADAPTER <NTSC-PAL> 24,95
- Antennenkabel MD 1 24,95
- Joypad-Verlängerung 9,95
- JOYSTICK 19,95
- NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95

MEGA-CD

- **BACK UP RAM 69,95**
- 5 Games in One 39,95
- CobraCommand &SolFeace 29,95
- ECCO THE DOLPHIN 29,95
- FORMULA 1 <US> 39,95
- MEGA RACE <US> 59,95
- MICROCOSM 29,95
- NHL Hockey '94 19,95
- POWERMONGER 19,95
- REBEL ASSAULT <US> 59,95
- WING COMMANDER <US> 59,95

MEGA DRIVE 32X

- Verschiedene Games ab 19,95

SEGA GAME GEAR

- CHESSMASTER 29,95
- POWER DRIVE 39,95
- RETURN OF THE JEDI 29,95
- **STRIDER RETURNS 9,95**

...und viele andere !!!

SEGA SATURN

- Alien Trilogy dt.&A/uncut je 89,95
- ALONE IN THE DARK 2 79,95
- ATHLETE KINGS 89,95
- Battle Arena Toshinden 69,95
- BATMAN FOREVER 89,95
- BATTLE MONSTER 69,95
- BLAM! MACHINEHEAD 89,95
- BLAZING DRAGONS 79,95
- BREAKPOINT Tennis 79,95
- BUG 79,95



Command & Conquer 79,95

- **Daytona USA Champion E. 99,95**
- DESTRUCTION DERBY 79,95
- EARTHWORM JIM 2 79,95
- EURO SOCCER '96 69,95
- FIGHTIN VIPERS 89,95
- GUN GRIFFON 79,95
- IMPACT RACING 79,95
- IRON MAN - X... 79,95
- IRON STORM US 109,95
- JEWELS OF ORACLE 89,95
- MAGIC CARPET 69,95
- MYST 69,95
- NBA JAM EXTREME 89,95
- NEED FOR SPEED 89,95
- **NIGHTS & Analog-Pad 129,95**
- Off World Interceptor 69,95
- OLYMPIC SOCCER 79,95
- PRO PINBALL 79,95
- PUZZLE BOBBLE 2 69,95
- ROAD RASH 79,95
- ROBOPIT 79,95
- SIM CITY 2000 79,95
- SKELETON WARRIORS 79,95
- SPACE HULK 79,95
- STORY OF THOR 2 79,95
- STREET RACER 89,95
- **Streetfighter Alpha 2 89,95**
- THUNDERHAWK 2 89,95
- Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
- TILT 79,95
- **TOMB RAIDER 99,95**
- TRUE PINBALL 79,95
- TUNNEL B1 89,95
- VIRTUA COP & GUN 119,95
- VIRTUA COP 2 89,95
- **VIRTUA COP 2 & GUN 129,95**
- VIRTUA FIGHTER 2 89,95
- VIRTUA FIGHTER KIDS 79,95
- VIRTUA RACING 69,95
- VIRTUAL GOLF 79,95
- VIRTUAL ON 79,95
- WING ARMS 79,95
- WIPE OUT 79,95
- World Series Baseball 2 89,95
- WORLDWIDE SOCCER '97 89,95
- WWF - In your House 89,95
- X-MEN 69,95

SONDERANGEBOTE:

- BATTLE MONSTER <j> 39,95
- BLAZING TORNADOS <j> 39,95
- BUBBLE BOBBLE 59,95
- Clockwork Knight 1&2 je 49,95
- CYBERIA 49,95
- DAYTONA U.S.A. <us> 39,95
- DAYTONA U.S.A. 49,95
- DEFCON 5 49,95
- FIFA SOCCER 39,95
- GALACTIC ATTACK 49,95
- GALAXY FIGHT 49,95
- GALE RACER <j> 39,95
- GEX 59,95
- GRAN CHASER <j> 39,95
- GUARDIAN HEROES 59,95
- HI OCTANE 59,95
- Johnny Bazookatone 49,95
- NBA All Basketball 59,95
- NBA JAM TOURNAMENT 49,95
- NHL Hockey 49,95
- Outlaws of the Lost Dy. <j> 39,95
- PANZER DRAGOON 49,95
- PARODIUS DELUXE 49,95
- PEBBLE BEACH GOLF 49,95
- PRIMAL RAGE 59,95
- RACE DRIVIN' <j> 39,95
- SEGA RALLY 59,95
- SHINOBI X 49,95
- SHOCKWAVE ASSAULT 49,95
- SLAM'N JAM 59,95
- STREETFIGHTER - MOVIE 49,95
- STRIKER '96 59,95
- THEME PARK 49,95
- TITAN WARS 49,95
- VICTORY BOXING 59,95
- VICTORY GOAL 49,95
- VIRTUA COP <us> 59,95
- VIRTUA FIGHTER 2 <us> 59,95
- VIRTUAL HYDLIDE 49,95
- WRESTLEMANIA ARCADE 59,95

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

HARDWARE:

- SATURN 379,95
- 1 Jahr Garantie, incl. RGB-Scart Kabel, Joypad, 2 Demo-CD's
- **SATURN & COMMAND & CONQUER 439,95**
- SATURN & Daytona USA 419,95
- SATURN & Fightin' Vipers 459,95
- SATURN & NIGHTS & Pad 499,95
- SATURN & PanzerDragoon 419,95
- SATURN & Race Drivin' <j> & Adapter 439,95
- SATURN & Sega Rally 439,95
- SATURN & Tomb Raider 459,95
- SATURN & Virtua Fighter 2 459,95
- Act. Replay / Game Buster 89,95
- ADAPTER 39,95
- ANTENNENKABEL 39,95
- BACK UP MEMORY 79,95
- JOYPAD <versch.> je 39,95
- JOYPAD "Orginal" 49,95
- JOYPAD-Verlängerung 19,95
- Lenkrad - Arcade Racer 109,95
- MOUSE 69,95
- PHOTO CD 49,95
- RGB KABEL 29,95
- Virtua Cop - 2. Gun 79,95
- VIRTUA STICK 89,95

NINTENDO 64



- NINTENDO dt <3.97> 399,95
- NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler <jap.> 799,-
- Nintendo <j> & Umbau us 599,95
- ACTION REPLAY 89,95
- Antennenkabel & Weiche 49,95
- JOYPAD 59,95
- JOYPAD versch. Farben je 69,95
- JOYPADVERLÄNGERUNG 19,95
- LENKRAD 149,95
- MEMORY CARD <1 Meg> 69,95
- RGB Umbau 79,95
- Spielberater Mario 64 24,95
- CRUIS'N USA <j> 199,95
- Int.S.Soccer Deluxe 3.97
- NBA Hangtime <us> 159,95
- Perfect Eleven "Striker" j 219,95
- PILOTWINGS 64 <j> 139,95
- PILOTWINGS 64 <3.97> 119,95
- PRO BASEBALL 64 <j> 189,95
- Star Wars:Shadows..3.97 139,95
- St. Andrews Golf <j> 189,95



- SUPER MARIO 64 <3.97> 89,95
- SUPER MARIO 64 <j> 139,95
- TUROK: Dinosaur <us/2.> 179,95
- TUROK: Dinosaur <3.97> 139,95
- WAR GODS <us/2.97> 179,95
- WAVE RACE 64 <3.97> 89,95
- W. Gretzky Ice Hockey us 159,95

GAMEBOY

- 4 in 1 <Dame,Backgam...... 39,95
- 4 in 1 <Dominoes, Yacht..a 39,95
- ASTERIX & OBELIX 59,95
- Battle Arena Toshinden 49,95
- DR. MARIO 39,95
- Kirby's Dreamland 39,95
- Mickey Mouse Zauberstäbe 49,95
- NBA All Star Challenge 1 & 2 je 29,95
- PINOCCHIO <a> 59,95
- S.MARIO LAND 1 & 2 & 3 je 39,95
- T 2 Arcade & Judg. Day je 29,95
- TETRIS 29,95
- TRUE LIES 29,95
- WARIO BLAST 29,95

...............und viele andere!

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation zuständig Mo.-Mi. 12.00 - 18.00 zuständig Tel.: 02504 - 9330 - 12

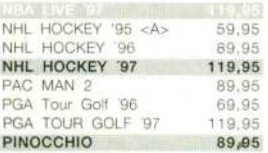
SUPER NINTENDO PAL VERSION — ZUBEHÖR:

- **5 Spieler Adapter 29,95**
- 6 BUTTON PAD 19,95
- ADAPTER US / PAL 29,95
- ANTENNENKABEL 19,95
- **ANTENNEN-UMSCHALTER 4,95**
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95
- NETZTEIL 19,95
- SCART / RGB KABEL 19,95

A = Ausländische Anleitung

SUPER NINTENDO PAL VERSION

- ACME ANIMATION 59,95
- ASTERIX 69,95
- ASTERIX & OBELIX 99,95
- BIOMETAL <A> 59,95
- BOOGERMAN 69,95
- BREATH OF FIRE 2 89,95
- CHRONO TRIGGER <US> 139,95
- Donald Duck Maui Mallard 109,95
- DONKEY KONG COUNTRY 99,95
- **Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95**
- **Donkey Kong Country 3 <mit deutscher Anleitung> 119,95**
- EARTHWORM JIM 2 69,95
- Eye of the Beholder <US> 59,95
- FIFA SOCCER '96 89,95
- **FIFA SOCCER '97 119,95**
- ILLUSION OF TIME 99,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
- JOE & MAC 3 59,95
- KAWASAKI SUPERBIKES 89,95
- KIRBY'S FUN PACK 89,95
- KIRBY'S GHOST TRAP 69,95
- KÖNIG DER LÖWEN <US> 69,95
- MICKEY & MINNI Circus M. 79,95
- Micro Machines 2 <A> 79,95
- Mohawk & Headphone J. 69,95
- MR. DO 79,95
- NBA - GIVE 'N 'GO 89,95
- NBA LIVE '97 119,95



- NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
- NHL HOCKEY '96 89,95
- **NHL HOCKEY '97 119,95**
- PAC MAN 2 89,95
- PGA Tour Golf '96 69,95
- PGA TOUR GOLF '97 119,95
- **PINOCCHIO 89,95**
- PRIMAL RAGE 59,95
- **PUZZLE BOBBLE 59,95**
- SAMURAI SHODOWN <us> 79,95
- SECRET OF EVERMORE 109,95
- SECRET OF MANA 109,95
- SIM CITY 2000 109,95
- SPIROU 79,95
- STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 89,95
- Star Trek Starfleet A. <a> 79,95
- S.MARIO ALL STAR 64,95
- SUPER MARIO KART 64,95
- S. MARIO WORLD 2 99,95
- S. STREETFIGHTER 2 <j> 69,95
- S. Streetfighter Alpha 2 129,95
- TERRANIGMA 109,95
- TETRIS & DR. MARIO 89,95
- **TETRIS ATTACK 79,95**
- TIM IN TIBET <a> 79,95
- TOY STORY 79,95
- WATERWORLD 79,95
- WEAPON LORD <a> 79,95
- WINTER GOLD 109,95
- WORLDMASTER GOLF 59,95
- Wrestlemania Arcade 69,95
- WWF Raw & Video 59,95
- ZELDA CLASSIC 69,95

SONDERANGEBOTE !

- ACTRAISER 2 49,95
- AERO THE ACROBAT 2 <a> 49,95
- ALIEN 3 49,95
- BATMAN FOREVER 49,95
- Big Hurt Baseball 39,95
- CUTTHROUT ISLAND 39,95
- DEMONS CREST 49,95
- Ghoul Patrol - Zombie 2 39,95



- Hebereke Popoon 1 & 2 je 39,95
- JUDGE DREDD 39,95
- LEGEND 39,95
- PAGEMASTER 39,95
- REVOLUTION X 49,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- SHAQ FU <a> 39,95
- SONIC BLASTMAN <a> 39,95
- SPAWN 39,95
- SUPER PUNCH OUT 49,95
- Terminator 2-Judgment Day 49,95
- TURBO TOONS 49,95
- UNIRALLY 49,95
- URBAN STRIKE 49,95
- VORTEX 49,95
- Zero the Kamikaze Sqrl.<a> 49,95

PlayStation

- **PSX & Tragetasche & Memory Card & Joypad 459,95**
- 5 Spieler Adapter 59,95
- Action Repl. Game Buster 79,95
- GUN <Pistole> 79,95
- JOYPAD 29,95
- JOYPAD versch. Farben je 49,95
- JOYPAD "Orginal" 49,95
- JOYSTICK "Analog" 109,95
- LENKRAD "Mad Catz" 129,95
- LINK KABEL 39,95
- **MEMORY CARD 39,95**
- MEMORY CARD <8 MB> 69,95
- MOUSE 49,95
- neGcon <Analog-Pad> 79,95
- PSX stabile Tragetasche 19,95
- **PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Org. Pad 89,95**
- RGB KABEL 29,95
- STICK "Ascii" 99,95

Arne Döhlinger ist für Endkunden & Händler zuständig Tel.: 0251 52 55 35

PlayStation

- A-Train - A.IV Evolution G. 99,95
- A. SENNA Kart Duel 89,95
- ACTUA GOLF 89,95
- ACTUA SOCCER <A> 79,95
- Adidas Power Soccer 89,95
- AGILE WARRIOR - F 111 79,95
- Air Combat 79,95
- Alien Trilogy dt & "uncut" je 79,95
- ALONE IN THE DARK 2 79,95
- ANDRETTI RACING 79,95
- ASSAULT RIGS <Link> 69,95
- AQUANAUT'S HOLIDAY 89,95
- BAPHOMETS FLUCH 89,95
- BATMAN FOREVER 89,95
- Battle Arena Toshinden 79,95
- Battle Arena Toshinden 2 89,95
- Big Hurt Baseball 79,95
- BLAM! MACHINEHEAD 89,95
- BLAST CHAMBER 89,95
- BLAZING DRAGONS 89,95
- BLOOD OMEN 89,95
- BUBBLE BOBBLE 79,95
- BURNING ROAD 89,95
- CASPER 89,95
- CHEESY 79,95
- CHESSMASTER 3D 79,95
- Chronicles of the Sword 89,95

Command & Conquer incl.Zusatzlevels 109,95

- CRASH BANDICOOT 99,95
- CRITICOM 69,95
- CYBERIA 79,95
- CYBERSLED 79,95
- D 79,95
- DARK FORCES <us> 109,95
- **DARKSTALKERS 79,95**
- DAVID CUP TENNIS 89,95
- DEFCON 5 79,95
- DESCENT 79,95
- Destruction Derby <Link> 89,95

Destruction Derby 2 99,95

- DISK WORLD "deutsch" 79,95
- DISRUPTOR 89,95
- EARTHWORM JIM 2 79,95
- EXTREME GAMES 69,95
- EXTREME PINBALL 79,95
- FADE TO BLACK 89,95

Fifa Soccer '97 89,95

- FIRO & KLAWD 89,95
- FLOATING RUNNER 79,95
- Formula 1 <Link> 99,95
- GALAXIAN 3 89,95
- GUNSHIP 2000 89,95
- HARDCORE 4x4 89,95
- Hyper Final Match Tennis 89,95
- IMPACT RACING 89,95
- IN THE HUNT 79,95
- INTERNATIONAL MOTO X 89,95
- INT. TRACK & FIELD 89,95
- IRON & BLOOD 89,95
- IRON MAN / X-O Manowar 89,95
- John Madden Football '97 89,95
- JUMPING FLASH 69,95
- JUMPING FLASH 2 99,95
- KILEAK THE BLOOD 69,95
- KONAMI OPEN GOLF 79,95
- KRAZY IVAN <Link> 79,95
- LOMAX 89,95
- LONE SOLDIER <uncut> 69,95
- MAGIC CARPET 69,95
- Mickey's Wild Adventure 79,95
- MOTOR TOON 2 89,95
- MYST 89,95
- Namco Museum Vol. 1 89,95
- Namco Museum Vol. 2 89,95
- NAMCO Soccer / Tennis je 89,95
- NBA - IN THE ZONE 79,95
- NBA JAM EXTREME 89,95
- NBA LIVE '96 69,95
- NEED FOR SPEED 89,95
- NHL FACE OFF 89,95
- OLYMPIC SOCCER 79,95
- PANDEMONIUM 89,95

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

NHL Hockey '97 89,95

- PENNY RACERS 89,95
- PGA TOUR GOLF '96 69,95
- PGA Tour Golf '97 89,95
- PHILOSOMA 69,95
- PITBALL 89,95
- PO'ED 89,95
- PRO PINBALL 69,95
- PRO WRESTLING 89,95
- PROJEKT OVERKILL 89,95
- RAIDEN PROJECT 69,95
- **RAGE RACER <j> 129,95**
- Raging Skies <Link> 89,95
- RAYMAN 79,95
- RELOADED 89,95

Resident Evil 89,95

- **RESIDENT EVIL & dt. Spielberater 109,95**
- Resident Evil Spielberater 29,95
- RETURN FIRE 89,95
- RIDGE RACER 79,95
- Ridge Racer Revol. <Link> 89,95
- ROAD RASH 69,95
- ROBOPIT 79,95
- SAMPRAS Extreme Tennis 89,95
- SIM CITY 2000 89,95
- SKELETON WARRIORS 69,95
- SOVIET STRIKE 89,95
- SPACE HULK 89,95
- STAR GLADIATOR 89,95
- STARBLADE ALPHA 79,95
- STEEL HARBINGER 89,95
- STREET RACER 89,95
- STREETFIGHTER ALPHA 79,95
- STREETFIGHTER Alpha 2 89,95
- SUPERSONIC RACER 79,95
- TEKKEN 79,95
- TEKKEN 2 99,95
- THUNDERHAWK 2 79,95
- TILT 79,95
- TIME COMMANDO 89,95
- TOMB RAIDER 89,95
- TOP GUN 89,95
- TOTAL ECLIPSE TURBO 69,95
- TOTAL NBA '96 79,95
- TRUE PINBALL 69,95
- TUNNEL B1 89,95
- TWISTED METAL 79,95
- VICTORY BOXING 89,95
- VIRTUAL GOLF 89,95
- VIEW POINT 69,95
- WARHAWK 79,95
- WING COMMANDER 3 89,95
- WIPE OUT <Link> 89,95
- WIPE OUT 2097 <Link> 99,95
- WORMS 89,95
- WWF In Your House 89,95
- X 2 79,95
- X-Com - Terror from the D. 89,95

SONDERANGEBOTE:

- CYBERSPEED 49,95
- DISC WORLD <A> 59,95
- GALAXY FIGHT 49,95
- GEX 59,95
- GOAL STORM 59,95
- HI OCTANE 49,95
- JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
- JUPITER STRIKE 49,95
- LEMMINGS 3D 59,95
- NBA JAM TOURNAMENT 49,95
- NOVASTORM 59,95
- Off World INT."Autorennen" 59,95
- PARODIUS DELUXE 59,95
- POWER SERVE <Tennis> 59,95
- PRIMAL RAGE 59,95
- PUZZLE BOBBLE 2 59,95
- RISE 2 - RESURRECTION 59,95
- SHELL SHOCK <A> 59,95
- SHOCKWAVE ASSAULT 59,95
- SLAM 'n JAM 59,95
- STREETFIGHTER the Movie 59,95
- STRIKER 96 59,95
- THUNDERHAWK "uncut/A" 59,95
- Williams Greatest Hits 59,95
- WORLD CUP GOLF 49,95
- WRESTLEMANIA Arcade 49,95
- ZERO DIVIDE 49,95

Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster Weseler Str. 54

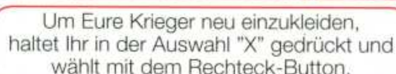
Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

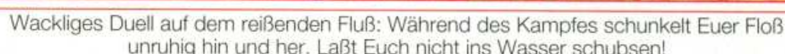
Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

Händleranfragen erwünscht !!!

WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!!

MEGA DRIVE · MEGA-CD · MEGA DRIVE 32X · SEGA GAME GEAR · SEGA SATURN · SUPER NINTENDO PAL VERSION · GAMEBOY · NINTENDO 64 · PlayStation · CD-i · MANGA


Um Eure Krieger neu einzukleiden, haltet Ihr in der Auswahl "X" gedrückt und wählt mit dem Rechteck-Button.

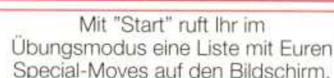

Wackliges Duell auf dem reißenden Fluß: Während des Kampfes schunkelt Euer Floß unruhig hin und her. Laßt Euch nicht ins Wasser schubsen!

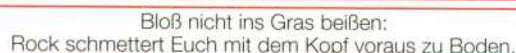
Soul Edge

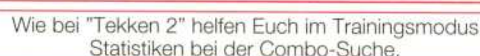
PS

Nach langer Wartezeit sind Namcos aus der Spielhalle bekannten Waffenspezialisten endlich fit für die Playstation. "Soul Edge" heißt gleichzeitig auch der Oberhalunke – ein Geisterpirat, den Ihr von der Erde vertreiben müßt. Wer in "Soul Edge" Feuerbälle und bombastische Magiespecials erwartet, liegt falsch: Eure Kampfkünstler befassen sich ausschließlich mit traditionellen Schwert-, Axt- und Nunchako-Techniken, die Kämpfe leben vom flotten Ausweichen und dem schlauen Kombinieren der Spezialschläge.
Anfänger klicken sich gleich in den Trainingsmodus, um ihre ersten Combos und Ausfallschritte zu üben. Dort erwartet Euch ein hilfloser Gegner, der willig auch die härtesten Hiebe einsteckt. Neben einer ausführlichen Treffer- und Effektivitätsstatistik hilft Euch eine Moveliste beim Einstudieren schwieriger Manöver. Prügelfans sind die Steuerung bereits von "Star Gladiator" gewöhnt: Per Steuerkreuz hüpft, sprintet und rutscht Ihr auf Euren Gegner zu, mit den Feuertasten blockt Ihr Angriffe ab, tretet dem Gegner in die Magengrube und laßt Eure Klinge kreisen. Wie in "Tekken 2" ergeben sich aus einer Sprintattacke viele Angriffsmöglichkeiten: Mit einem Sprungkick schleudert Ihr den Gegner zu Boden, ein Rutscher reißt dem Feind die Füße weg. Rechnet Ihr mit einem Gegenangriff, kontert Ihr mit einem Stich aus sicherer Entfernung. Umrempeln könnt Ihr Euren Gegner jedoch nicht, Taki und Co. bleiben kurz vor dem Kontrahenten stehen. Kombiniert Ihr Steuerkreuzaktion und Angriffstaste, ergeben sich eine Menge Hiebvariationen. Mit etwas Übung lernt Ihr flotte Schlitzcombos, die den Gegner bis zu fünf Mal treffen. Blockt Euer Gegenüber alle Angriffe ab, lockt Ihr ihn mit einem wuchtigen Wurf aus der Deckung.
Statt den Abwehrgriffen beherrschen Eure Experten den kampfprägenden Ausfallschritt: So weicht Ihr bei Bedrängnis aus und kontert von der Seite mit einem wuchtigen Säbelhieb. Wahre Meister der Klinge setzen dem Feind mit ihrem gefürchteten Todesschlag zu, für den Ihr zuvor jedoch geistige Energie sammeln müßt. Per Dreh- und Charging-Kombination setzt Ihr zu einem blitzenden Superschlag an, dem Euer Gegner hilflos ausgeliefert ist. Wer keine Gnade kennt, metzelt den Feind mit einer Todescombo nieder, die ihn einen Großteil seiner Energie kostet.
Habt Ihr den Umgang mit Eurer Waffe schließlich gelernt, betretet Ihr zum ersten Mal die Kampfarena: Im Arcade-Modus nehmt Ihr am Turnier teil, um Oberbösewicht Soul Edge in seine Schranken zu weisen. Im "VS"- und "Team Battle"-Modus duelliert Ihr Euch alleine oder in der Gruppe mit einem Kumpel, im "Survival"-Modus besteht Ihr alleine gegen möglichst viele Gegner. Adrenalinjunkies klicken in den "Time


Helden des "Blade Master"-Modus sammeln neue Waffen und schulen ihre Fähigkeiten.


Mit "Start" ruft Ihr im Übungsmodus eine Liste mit Euren Special-Moves auf den Bildschirm.


Bloß nicht ins Gras beißen: Rock schmettert Euch mit dem Kopf voraus zu Boden.


Wie bei "Tekken 2" helfen Euch im Trainingsmodus Statistiken bei der Combo-Suche.



Gegenwehr ist zwecklos: Jeder Charakter verfügt über Mortal-Move und Todes-Combo.



Statt mit Abwehr-Moves kontert Ihr Angriffe mit Sprüngen oder einem Schritt zur Seite, gefolgt von einer Gegenattacke.

Attack"-Modus, wo Ihr Computergegner unter Zeitdruck vermöbelt. Haben Euch gewöhnliche Gegner nichts mehr entgegenzusetzen, macht Ihr Euch im "Blade Master"-Modus auf Wanderschaft, um im Kampf mit den größten Meistern Eure Angriffs-, Verteidigungs- und Geschicklichkeitswerte zu verbessern und Fertigkeiten in neuen Waffen zu erlangen. Bis zu acht verschiedene Schlag-, Stich- und Hexel-Instrumente passen in das Reisegepäck Eures einsamen Kriegers. Während sich Samurai Mitsurugi an lange Säbel heranwagt, trumpft Barbar Rock mit riesigen Keulen auf. Eure Heldentaten vermerkt Ihr feinsäuberlich im digitalen Heldentagebuch, das Ihr mit der Speicherfunktion auf Memory Card sichert. Zusätzlich taktische Akzente setzt Ihr im umfangreichen Options-Menü: Hier bestimmt Ihr nicht nur Schwierigkeitsgrad, Kampflänge und Kampfkraft Eures Helden, sondern legt auch die Größe des Rings fest. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, betretet Ihr mit einem von zehn Kampfexperten die Arena: Neben Samurai Mitsurugi mit traditionellem Schwert stehen Euch u.a. Ninja Taki mit ihrem Kurzschwert, Lanzenkriegerin Seung Mina, Dolchandroid Voldo und Nunchakukünstler Li Long zur Verfügung. Jeder Krieger empfängt Euch nach altem Beat' em-Up-Brauch in seiner Heimat: Ihr duelliert Euch auf einem Plateau im kniehohen Gras, das sich geschmeidig im Wind wiegt. Ihr schlagt Euch im tiefsten Bambusdschungel, am Pier düsterer Piraten oder gar verlassen auf einem Floß, das einen reißenden Fluß hinunterrast. Haltet Euch dabei den Rücken frei: Wer ins Wasser fällt, vom Berg purzelt oder aus dem Ring stolpert, verliert! Mit Special-FX hat Namco nicht gespart: Die Burgen, Tempel und Lagerhallen sind aus texturierten Polygonen zusammengebastelt, Flaggen wehen im Wind, Lichtstrahler werfen weite Schatten und unter freiem Himmel sorgen Tag und Nacht (inklusive Sonnenuntergang und wanderndem Sternenhimmel) für Erstaunen. Die Schlachten begleitet ein impulsives Orchester sowie ein mittelalterlicher Männerchor, der Ritter Siegfried mit fester Stimme unterstützt.

Im "Blade Master"-Modus zieht Ihr durch's Land und notiert glorreiche Siege in Eurer persönlichen Biographie.

Bei "Soul Edge" stechen zuerst die bombastischen Spezialeffekte ins Auge: Blitzende Schwertwischer, plastische Wellen und verwehtes Gras schaffen ein atmosphärisch dichtes Umfeld für martialische Zweikämpfe. Die Krieger beeindrucken mit weichen Animationen und umfangreichem Schlagsortiment; die Steuerung ist intuitiv, auch wenn der Feuerknopfblock etwas umständlich ausgeführt wird. Der Ausfallschritt als Ansatz zur Gegenattacke ist genial, ein paar schwungvolle Abwehrgriffe hätten jedoch nicht geschadet. Obendrein ist das Combosystem nicht gerade vielfältig, Flickflack-Attacken und Teleporter sucht Ihr vergeblich: Prügelfans vermissen taktisch vielfältige Special-Moves. Dafür werdet Ihr mit einem innovativen Abenteuer-Modus entschädigt. Übrigens: Die deutsche Fassung wird entschärft. *oe*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS **84%**

HERSTELLER: Namco
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 2. Quartal 97

Ritter und Samurais metzeln sich in FX-geladenen 3D-Arenen nieder: Nur Combos und Specials sind nicht besonders vielfältig.

AB 16

Dafür lohnt sich jeder einzelne Schwertstreich: In den ellenlangen Abspännen erwarten Euch keine FMV-Schnipsel, sondern fließende Animationen und Sprachausgabe.













Der kräftige Cervantes setzt Euch mit seinen zwei Schwertern mächtig zu: Bleibt auf Distanz, damit er Euch nicht aufspießt.

THE QUICKNESS HALL OF FAME

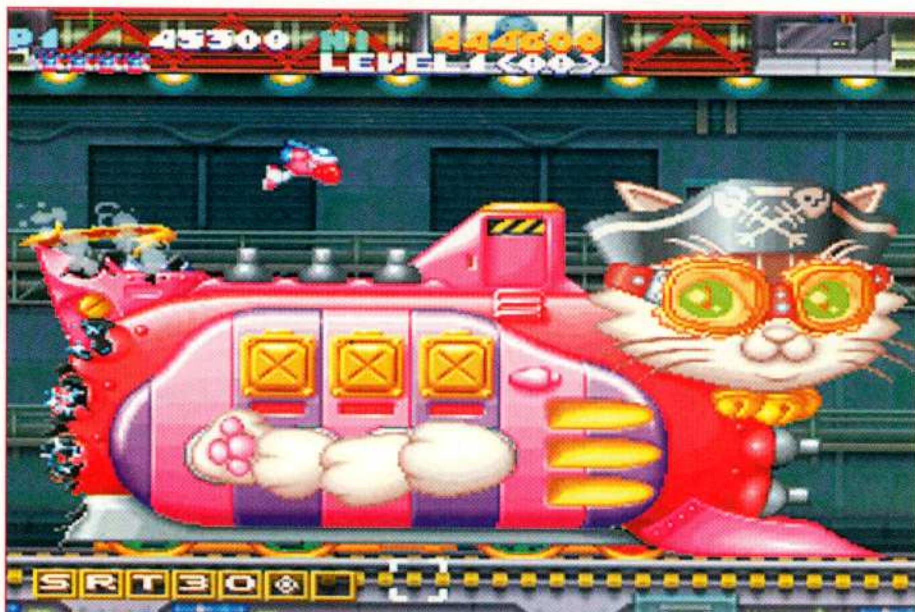
1st	OLI	04' 11" 66
2nd	MIN	20' 00" 00
3rd	TAK	20' 00" 00
4th	L. L	20' 00" 00

In verschiedenen Highscore-Listen tragt Ihr Eure Initialen ein und verewigt Euch per Memory Card.





Mit stilvoll-ruhiger Musik ist der "Render"-Level einer der gelungensten Abschnitte im neuen Parodius.



Alte Bekannte wie die überdimensionale Bauchtänzerin und das tatzengetriebene Katzenschiff (oben) geben sich ein fröhliches Stelldichein.

Parodius – Forever with me

PS SA Keine Gnade: Nach dem "Sexy Parodius"-Update (Test in MAN!AC 1/97) veröffentlicht Konami prompt die nächste Variante des Comic-Geballers. Mit einem von 16 Knuddel-Wesen (von der Mini-Variante des "Vic Viper"-Raumers über die "Twinbee"-Flieger bis hin zu Pinguinen, Octopussen und schwerbewaffneten Säuglingen) brecht Ihr allein oder zu zweit gleichzeitig auf, zum wiederholten Male den ungefährlichsten Boss der Videospielgeschichte zu besiegen: Vom finalen Octopus habt Ihr nämlich absolut keine Gegenwehr zu befürchten. Doch um den trägen Gesellen zu erreichen, ist Fingerfertigkeit gefragt: Durch acht Spielstufen führt Euch der horizontal scrollende Weg. Neben einem groovigen Disco-Aufenthalt mit der passenden "That's the Way I like it"-Musikuntermalung besucht Ihr eine japanische Schule, werdet in einer "Virtua Cop"-Parodie von schießwütigen Fadenkreuzen gejagt und müßt Euch mit verliebten, vollbusigen Mittelbossen herumplagen. Wie gehabt verfügt jeder Raumer über eine individuelle Leiste von Power-Ups: Während Ihr mit der Miezekatze nützliche Reflektionskugeln abfeuert, heizt der Papierflieger den Winz-Gegnern mit Fächerschuß und eigener Fallschirmspringer-Abteilung ein. Durch Sammeln roter Kapseln aktiviert Ihr stufenweise Felder der Extraleiste, per Knopfdruck kauft Ihr die Waffe ein. Mit blauen Kapseln löst Ihr Smartbomben aus, verschiedenfarbige Glöckchen verschaffen Euch Punkte, zusätzliche Waffen und Unbesiegbarkeit. Im umfangreichen Optionsmenü dürft Ihr neben Anzahl der Leben und Schwierigkeitsgrad auch Spielelemente wie das Extra-Roulette, eine Slotmachine und direktes Continue einstellen.



Beim "P1"-Grandprix schießt Ihr Eure Kontrahenten mit der Laserkanone geradewegs von der Strecke!



Anzüglicher Kampf mit der Chefin der Schülermitverwaltung: Seid vor ihrem Haarschopf auf der Hut!

Auch zwei "Omake"-Spielvarianten sind mit von der Partie: In einem farbenprächtigen, neugestalteten Klötzchen-Abschnitt spielt Ihr um den Highscore, während im "Parodius-Grandprix" ballerlastiges Zeitfahren Trumpf ist. Für jeden Schwierigkeitsgrad und jede Spielfigur legt das Programm umfangreiche Statistiken im Saturn-RAM bzw. auf Sony-Card an. Bald ist das Dutzend voll: Leider hat Konami auch beim neuesten "Parodius"-Aufguß eine 32-Bit-Technik-Kur vergessen. Neulingen ist die "Parodius"-Version dank witziger Levels zu empfehlen, mangels Innovation spielen Veteranen probe. *cb*

Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Der verdutzte Octopus sieht sich wie immer außerstande, anständige Gegenwehr zu leisten.

SPIELSPASS 79%

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: nicht geplant

Technisch makelloses Update des betagten Comic-Shooters. Mangelnde Innovation macht den Titel zum Fan-Produkt.

AB 6



Disco-Time: Als abschließender Alleinunterhalter fungiert ein Panda, der zu flotter Musik gröhlt!

SPIELSPASS 79%

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

Praktisch identisch mit der Playstation-Version: Witziges Chaos-Geballer im verstaubten 16-Bit-Gewand.

AB 6









Im Baller-Level reitet Ihr auf Eurem Raketenhund Flitz und sammelt Mechs, Vögel und Satelliten als Extrawaffen.

Angriff der Killerhelmchen: Bei solch' überraschendem Gegner-Bombardement hilft nur konsequentes Dauerfeuer.

Rockman 8







Rockman im Trendsportfieber: Auf Eurem Snowboard weicht Ihr Schüssen und Bomben aus und springt über drohende Gletscherspalten.

PS SA

Im stetigen Kampf mit Mario um den Titel des abenteuerlustigsten Jump'n'Run-Helden durchkreuzt "Rockman" (bei uns "Megaman") erneut die finsteren Pläne des berüchtigten Dr. Wily: Dieser hat sich unter Zuhilfenahme außerirdischer Mech-Technologie ein neunköpfiges Robotergeschwader zusammengebastelt und droht der Welt mit seiner tyrannischen Herrschaft. Auch in seinem neusten Abenteuer setzt Rockman auf die bewährte Seitenperspektive, für spielerische Abwechslung sorgen Wasserlevels und Euer treuer Hund Flitz: Der Blechköter entführt Euch huckepack in schnittige Baller- und Motocross-Levels. Rockmans Freundin ist ebenfalls mit von der Partie und unterstützt Euch mit ihrem Ersatzteillager, in dem Ihr gesammelte Bonus-Schrauben gegen Schutzschilde und Raketenpfeile tauscht. Neben den üblichen Eis-, Feuer- und Tornadoattacken beherrscht Rockman die neue Fußballbombe: Per Knopfdruck kickt Euer Held einen Pyro-Ball vor sich her, den er mit einem kräftigen Tritt nach schräg oben schießt. In geschlossenen Räumen prallt die explosive Ladung von Decken und Wänden ab und wird für Feinde zur unberechenbaren Todesfalle. Diese sind sich der Gefahr wohl bewußt und fallen im Gegensatz zu den Vorgängern scharenweise über Euch her:



Dr. Wily's Mechspinne versucht Euch mit herzhaften Hüpfern wie eine Fliege zu zerquetschen. (Saturn)



Überbleibsel aus "Rockman Soccer": Mit der Fußballbombe nehmt Ihr grimmige Endgegner unter Beschuß.

In den teils automatisch scrollenden Nordpol-, Spielzeug- und Piratenlevels werdet Ihr von Metallschnecken, Roboterspinnen und Schlittschuhflitzern überrannt, überraschende Fallschirmjäger springen gleich dutzendweise aus dem Flugzeug und rücken von allen Seiten gegen Euch vor. Feige Gegner aktivieren aus dem Hintergrund Falltüren und verschwinden im schützenden Dickicht. Zur üppigen Gegnerschar gesellen sich die besonders mächtigen Mittelgegner und Mechbosse, die Euch mit findigen Kampftaktiken und Spezialwaffen das Blech über die Ohren ziehen. Doch dank der vortrefflichen Steuerung weicht Ihr den Schüssen geschickt aus.
Im Vergleich zu den Vorgängern bietet "Rockman 8" nur dezente Abwechslung, die Baller- und Motorradeinlagen sind relativ kurz und die neue Fußballbombe nur selten nützlich: Ein paar geschickte Schüsse über Bande (um Schalter zu aktivieren) hätten die Entwickler ruhig einbauen können. Obendrein wirkt Rockman neben den mächtigen Mittelgegnern ziemlich mickrig. Wer sich für traditionelle und schwere Hüpfereien begeistert, ist bei "Rockman 8" jedoch genau richtig: Ausgeflippte Legolandschaften und pummelige Watschelgegner mit witzigen Animationen sorgen für Stimmung, schummrige Metall-Levels und furchteinflößende Blechschläger erzeugen eine spannende Atmosphäre. Neben heiteren Schunkelmelodien und ratternden Gitarrenriffs als Soundkulisse besingt eine japanische Rock-Queen den Helden. *oe*

Muster von Dynatex. Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS 76%



HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
unbekannt

Die Videospiel-Legende im traditionellen Hüpfmarathon: Putzige Japan-Optik und Ballereinlagen trösten über Mini-Sprites hinweg.

AB 6

SPIELSPASS 76%



HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Saturn
BRD-RELEASE
unbekannt

Metallheld in kunterbunten Knuddelwelten: Die Saturn-Version ist mit der Playstation-Variante identisch.

AB 6

Wer einen Blick auf kommende Rockman-Abenteuer werfen möchte, besorgt sich die Playstation-Version von "Rockman 8": Fetzige FMV-Schnipsel gewähren Einblick in das kommende 3D-Spiel "Super Adventure Rockman" sowie ein "Street Racer"-ähnliches "Rockman"-Rennen für zwei Spieler [Bilder unten].











Anime-Sprites, wohin das Auge sieht: Bis zu 200 Kämpfer wuseln über das Schlachtfeld und setzen ihren Kontrahenten mit liebevoll ausgearbeiteten Manöver-Animationen zu.



Nach einer aufreibenden Woche an der Front haltet Ihr in den "Domestic Affairs" Hof und verwaltet Euren Militär-Apparat.



Der Magierstab durchkämmt Eure Festungen nach mystischen Artefakten, um die Attribute der Feldherren aufzumotzen.

Dragonforce

Die Bewohner der japanischen Fantasy-Welt Legendra haben sich in vergangenen Jahrhunderten mit Ackerbau und Viehzucht durchgeschlagen. Regelmäßige Grenzscharmützel festigten die gutnachbarlichen Beziehungen, hielten die Überbevölkerung im Zaum und verwandelten zarte Adel-Sprößlinge in Kämpen mit verwegener Struppel-Frisur. Das empfindliche Gleichgewicht der Strategie-Idylle wird durchgerüttelt, als sich Unterweltboß Madruk aus seiner Tobsuchtzelle befreit und mit den schwieligen Drachenklauen Legendras Schutzpatronin Astea auf die Nippon-Füßchen schlappt. Allerdings ist die Göttin nach himmlischen Feten bei Nektar und Ambrosia noch nicht fit für einen biblischen Konflikt: Also bemüht sich Astea höchstpersönlich zwischen ihre sterblichen Schäfchen und lädt die Verantwortung auf deren Könige ab. Laut göttlicher Vorsehung sollen sich die acht Herrscher auf dem finalen Schlachtfeld zusammenraufen und Madruk in seine höllischen Schranken verweisen – allen voran Euer eigener Fürst.







Junon wird von einem Drachenlord verspottet (links). Ihr kramt einen Angriffszauber aus dem Taktik-Menü (Mitte) und stutzt dem Reptil mit einem Meteorsturm die Flügel (rechts).

Bevor Ihr Euch für einen Heerführer entscheidet und aufbrecht, studiert Ihr in der vierfarbig verzierten Edelanleitung Wissenswertes über alle Nationen. Hier findet Ihr zwischen stilvollen Ornamenten und Hintergrundtexturen Informationen über die geographische, militärische und wirtschaftliche Lage des Reiches sowie eine Beschreibung des Monarchen. Eure Heimat bestimmt nicht nur Ausgangsbasis und Ressourcen, sondern gibt außerdem den Schwierigkeitsgrad vor: Wer ein durchschnittliches Königreich ausbauen will, führt die Truppen von Highland-Blondi Wein an, Freunde aggressiverer Taktiken pflanzen die Standarten des mächtigen Fandaria-Imperiums auf gestürmte Festungen oder rächen mit der maskierten Junon eine dezimierte Herrscher-Dynastie. Passive Strategen verschanzen sich in Palemoons Elfenhochburg und hoffen mit dem feschen Spitzohr Teiris auf lukrative Allianzen.



Bevor Ihr Euch ins 3D-Scharmützel stürzt, dirigiert Ihr die Einheiten über eine 2D-Karte und rekrutiert Truppen.

Die "Dragonforce"-Designer fordern Euch weder mit komplexer Truppen-Organisation noch mit zeitaufwendiger Wirtschaftsplanung – trotzdem müßt Ihr Euch bei jedem Echtzeitspielzug um ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Reserve und Truppenverschleiß bemühen. Wer in seiner Hauptstadt ungehemmt Truppen rekrutiert, beklagt im nächsten Spielzug leere Kasernen und Nachschubprobleme für den nächsten Feldzug – denn ohne regelmäßige Eroberungen geht Eurem Imperium bald die Puste aus. Nur wer im wöchentlichen Rhythmus unabläßlich feindliche Stellungen stürmt und glorreiche Siege feiert, kann im Planungsabschnitt seine Feldherren befördern und deren Truppen verstärken. Ohne Orden und motivierende Belohnungen bleibt auch der talentierteste General auf einer mickrigen Bauerntruppe sitzen. Erst wenn Ihr mit Auszeichnungen seine Einheitenstärke aufmotzt und neue Rekruten ins Feld schickt, zieht Euer Vasall siegesbewußt zur nächsten Belagerung: Bevor Ihr die Verteidiger mit rüden Sprüchen zu einem Ausfall provoziert, könnt Ihr im Info-Menü Truppenverbände und Talente Eurer Widersacher einsehen. Ausführliche Referenztabellen und Taktik-Register im Handbuch verraten Euch, welche Einheiten im bevorstehenden Scharmützel die besten Chancen verzeichnen. Generäle, die Harpyen über die gegnerische Wehr schicken, während dort eine Magierrotte Feuerbälle ins Firmament böllert, sind entweder verzweifelt oder vorschnell. Geduldige Feldherren verschieben den Angriff und formieren ihre Einheiten



Um mehr Autorität zu genießen, täuscht Königin Junon Widersacher mit einer maskulinen Stahlmaskerade.



Vor dem ersten Feldzug wählt Ihr eines von acht Königshäusern und studiert die Hintergrundbeschreibung der Dynastie.

neu: Nach einem Blick auf die Führungstalente Eures Generals werden die Soldaten flux umgeschult oder vom gemeinen Söldnertrupp in einen Monsterclan verwandelt.
Erst wenn Ihr alle Taktik-Trümpfe auf der Hand habt, wagt Ihr Euch an die Front: Die Karten-Optik weicht einer Playfield-Ebene, Eure Bitmap-Soldaten wuseln zwischen 2D-Objekten (Säulen, Buschwerk...) durchs 3D-Terrain. Über ein Menüfenster wählt Ihr Angriffsformationen, stellt eine Leibgarde für Euren Feldherren ab oder bombardiert die Gegner mit Energieentladungen.
Die filigran animierten Schlachten sind wie die Einheitenplanung simpel und übersichtlich: Auf erdrückende Rahmentaktiken hat man zugunsten des Spielflusses verzichtet. Das Resultat ist weder realistisch, noch fordert es detailvernarrte Strategen, trotzdem erliegt selbst der strengste Simulations-Professor der "Dragonforce"-Sucht. Fesselnder Plot und Fantasy-Appeal schlagen auch Einsteiger in ihren Bann. Während Ihr in komplexeren Strategie-Titeln vor lauter Options-Wust Eure Fehler nicht mehr lokalisieren könnt, konfrontiert Euch "Dragonforce" mit einem gesünderen Taktikmaß – jede Operation kann sorgfältig geplant, Patzer nachvollzogen und beim nächsten Anlauf korrigiert werden. Hinzu kommt ein vorbildliches Preis-Leistungs-Verhältnis: Hochglanz-Handbuch und Picture-CD sind konkurrenzlos präsentiert, mit rund 50 Stunden Spielzeit für einen von acht Heerführern sind auch Profis rundum ausgelastet. Wollen wir hoffen, daß "Dragonforce" eines Tages doch noch als PAL-Fassung erscheint. Fazit: "Nur noch diese eine Burg..."

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 81%

HERSTELLER: Working Designs
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: unbekannt

Ausgereifte Suchtstrategie mit japanischem Fantasy-Appeal – technisch unscheinbar, aber sauber präsentiert.

AB 16



Zieh' nicht so ein Gesicht: Harte Treffer deformieren den Kopf des Gegners zu langgezogenen Gesichtswürsten.

Funky Head Boxers

SA Wer beim Anblick skurriler Japan-Optik ins Schwärmen verfällt, sollte unbedingt die Automatenumsetzung "Funky Head Boxers" anspielen: Als würfelköpfiger Boxneuling steigt Ihr gegen einen Kumpel in den Ring oder prügelt Euch im Championship-Modus mit den erfahrensten Backpfeifenhelden Japans. Nachdem Ihr eine von 16 Boxlegenden (zwei davon müßt Ihr Euch erst erspielen) angewählt habt, findet Ihr Euch im Trainingscamp wieder: Unter Anleitung eines angeheuerten Schleifers erweitert Ihr für den Aufstieg zum Boxchampion Eure Eigenschaften und fordert die Computerschläger zum Kampf: Per Steuerkreuz weicht Ihr den Haken des Gegners aus und rückt unnachgiebig vor, mit den Feuertasten blockt Ihr ab und teilt kräftige Hiebe aus. Kombiniert Ihr Steuerkreuzaktion und Schlag, ergeben sich eine Menge Spezialschläge, Profis schmettern den Feind mit blitzenden Special-Moves zu Boden. Der eigentliche Spielwitz ergibt sich jedoch aus den schmerzverzerrten Grimassen, die Eure Kontrahenten bei harten Trefferserien reißen: Wenn Euer Gegner mit einem blauen Auge auf dem Hosenboden landet, das Blut aus seiner Nase läuft oder sein Kopf sich zu Stern, Eisblock oder



Der Hieb hat gesessen: Per Special-Move schickt Ihr Euren Gegenüber auf die Bretter.



Ganz ruhig und tief Luft holen: Zwischen den Runden erholt Ihr Euch durch eifriges Feuerknopfdrücken.

Gesichtswurst verformt, ist die Prügelstimmung auf dem Siedepunkt. Leider mutet die Steuerung etwas schwammig an, einige Specials klappen erst beim x-ten Versuch. Auch die Distanz zwischen den Boxern könnt Ihr nur schwer einschätzen: Viele Schläge gehen wegen den verzogenen Proportionen der Fighter ins Leere. Obendrein wirken die Blitzexplosionen und Hintergründe pixelig, die Glieder Eurer Schläger flackern teilweise und weisen an Ellenbogen und Knie Löcher auf. Dafür entschädigen Euch japanische Schimpfereien und Digischreie, zu denen die Charaktere passend den Mund bewegen und die Aussage mit Gags wie Riesentränen oder glühenden Augen unterstreichen.
Japanologen sind von der Ulkoptik begeistert und sehen von den spielerischen Mängeln ab. Ernsthafte Schläger sparen Ihr Geld lieber für wahre Prügelhits. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 63%

HERSTELLER: Yoshimoto
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

Japanologen greifen zu: Ulkiges Großkopf-Boxen mit ausgeflippten Gags, schwammiger Steuerung und Grafikfehlern.

AB 16

Besitzer einer "Virtua Gun" liebäugeln mit dem neuen Bildschirm-Shooter "Mechanical Violator Hakaider – Last Judgement": Mit Panzerfaust, MG und Pistole ballert Ihr vor scrollenden Hintergründen auf pixelige Endzeitkrieger und Biomonster. Düstere FMV-Schnipsel stimmen Euch auf die Level-Tortouren ein. Obwohl "Hakaider" von Sega stammt, kann es mit den guten "Virtua Cop"-Episoden nicht annähernd konkurrieren. Das niveaulose Zielkreuz-Geballer aus Japan wird wahrscheinlich nicht in Deutschland erscheinen.









Im Finale sind Eure Specials nutzlos: Oberbösewicht Goenitz fängt Euch schon im Ansatz mit seinem gefürchteten Tornado ab.



In Chizurus Kampfarena werden Ausschnitte vergangener Schlachten auf eine Leinwand projeziert.



Prügelstoff für viele Wochen: 27 Krieger stehen bereit, die beiden Endgegner sind dem Computer vorbehalten.

PLANET SATURN

King of Fighters '96



Erneut treffen sich SNK's Prügelspezialisten zur kollektiven Keilerei auf dem Saturn: Ohne RAM-Modul (liegt u.a. "Fatal Fury Real Bout" bei) läuft auf Eurem 32-Bitter jedoch nichts.
Mit 27 muskulösen Schlägern vergangener SNK-Schlachten sowie den Endgegnern Chizuru und Goenitz protzt "King of Fighters '96" mit satter Manpower, im Turnier tretet Ihr jedoch nur gegen neun Zufallshelden an. Wie im Vorgänger (Test in MANIAC 6/96) bearbeitet Ihr in zwielichtigen Hinterhöfen, Zuschauergefüllten Kampfarenen und prunkvollen Tempelanlagen Eure Gegner mit zischenden bis wuchtigen Tritten und Schlägen, die im Combo-ähnlichen Prügelrausch optisch variieren. Für Überraschungsangriffe nützt Ihr die flinke Rolle nach vorn, in den Hinter- und Vordergrund könnt Ihr jedoch nicht ausweichen. Dafür haltet Ihr Euch den Feind mit weiten Würfen vom Hals. Neben den unzähligen Feuerball-, Teleporter-, Schattenkick- und Uppercut-Specials nützt Ihr obendrein spirituelle Energie für die gefürchteten Power-Moves, die Euren Gegenüber übel zurichten oder gar das Match entscheiden. Ist einer der Handkantenexperten zu hart für Euch, nützt Ihr die praktische Speicherfunktion, um das Duell nach einer Verschnaufpause zu wiederholen: So könnt Ihr auch in kurzer Zeit Euren Kumpels sämtliche Abspänne vorführen.
Auch das 96er-"King of Fighters" glänzt mit hervorragender Steuerung und flottem Spielablauf: Schlampig ausgeführte Specials werden akzeptiert, Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit sind moderat. Trotzdem stellt Euch die Kämpfer-Riege vor immer neue Herausforderungen: So gewöhnen sich die Gegner an Euren Kampfstil und überraschen mit neuen Abwehr- und Kontertaktiken. Die knallbunten Hintergründe sind zwar teilweise etwas mager animiert, die putzigen bis ober-coolen Gesten sowie die Digisprüche der sauber animierten Schläger lassen Euch jedoch darüber hinwegsehen. Besonders die knackige Mai hat's den MANIAC-Prügelspezialisten angetan. Die fordernden Metal- und Japan-Pop-Sounds im Hintergrund runden das Handgemenge zu einem Bitmap-Hit ab. Nur der Zahn der Zeit nagt am Spielprinzip: Würfe ins Abseits ("Fatal Fury Real Bout"), Objekte am Arenarand (Tonnen zum Gegner-Reinschmeißen) und Finishing Moves gehören mittlerweile zum Prügelstandard und hätten die Fights sicher vielfältiger gestaltet. Wer den Vorgänger schon besitzt, spart sein Geld für kommende SNK-Hits. *oe*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/5575000

SPIELSPASS 85%

HERSTELLER
SNK
SYSTEM
Sega Saturn
BRD-RELEASE
nicht geplant

Nur mit RAM-Erweiterung spielbar: 27 Kämpfer und massig Specials krönen die traditionsbewußten 2D-Schlacht.

AB 16



Da hilft auch kein Knie-Uppercut: Ins Abseits schleudern (wie im neusten "Fatal Fury"-Aufguß) könnt Ihr Eure Gegner nicht.



Da bleibt Ryo die Luft weg: Versucht Euch möglichst schnell aus Changs Würgekette zu befreien.

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

ANGEBOTE DES MONATS


Sega Rally (SA) 64,-


Pandemonium (PS) 74,-


Inter. Superstar Soccer (PS) 94,-


NHL Powerplay 96 SA 89,-/PS 84,-

Sega Saturn

SEGA SATURN	379,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CD UND CHRISTMAS NIGHTS	
SEGA SATURN COMMAND & CONQUER SET	449,-
WIE OBEN, INKL. DEM TOPSPIEL C&C	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	449,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
CONTROL PAD - ORIGINAL	44,-
EXPLORER PAD	19,-
FIGHTER PAD	34,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER - LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN - PISTOLE	69,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	89,-
MEMORY CARD 4 MBIT - ORIG.	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89,-
ALIEN TRILOGY	89,-
AMOK (MÄR.)	84,-
ANDRETTI RACING (FEB.)	89,-
AREA 51 (FEB.)	94,-
ATHLETE KINGS	89,-
BEDLAM (FEB.)	94,-
BLACK DAWN (FEB.)	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BUG TOO !! (FEB.)	84,-
COMMAND & CONQUER	89,-
CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.)	99,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (FEB.)	84,-
DARK SAVIOR (FEB.)	84,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	94,-
DESTRUCTION DERBY	84,-
DIE HARD ARCADE (ENDE FEB.)	94,-
DISCWORLD	79,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	89,-
EARTHWORM JIM 2	79,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97 (MÄR.)	84,-
FIGHTING VIPERS	79,-
FRANKENSTEIN (FEB.)	89,-
GRID RUN (FEB.)	94,-
GUN GRIFFON	79,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEART OF DARKNESS (FEB.)	99,-
HEXEN (FEB.)	84,-
INDEPENDENCE DAY (MÄR.)	84,-
IRON & BLOOD (FEB.)	89,-
KRAZY IVAN	94,-
LAST DYNASTY	99,-
LEGACY OF KAIN (MÄR.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.)	89,-
MANIC KARTS (FEB.)	89,-
MANX TT (MÄR.)	94,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	94,-
NBA JAM EXTREME	79,-
NBA LIVE 97 (MÄR.)	84,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 97	84,-
NHL POWERPLAY '96 (FEB.)	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
PANZER DRAGOON 2	89,-
PGA TOUR 97	89,-
PINBALL GRAFFITI (FEB.)	94,-
PRO PINBALL THE WEB	84,-
RELOADED (MÄR.)	89,-
RETURN FIRE	89,-
ROAD RASH	84,-
SCORCHER (MÄR.)	89,-
SEGA AGES - 3 SPIELE	84,-
SHREDFEST (MÄR.)	84,-
SIM CITY 2000	94,-
SONIC 3D BLAST (FEB.)	94,-
SONIC THE FIGHTERS (FEB.)	84,-
SOVIET STRIKE (FEB.)	89,-
SPACE JAM (FEB.)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYW. (FEB.)	89,-
STORY OF THOR 2	84,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
TEMPEST 2000 (FEB.)	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOSHINDEN URA	84,-
TRASH IT (FEB.)	89,-
TUNNEL B1	79,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
VIRTUAL ON	84,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	84,-
WORLDWIDE SOCCER '97	79,-
WWF IN YOUR HOUSE	79,-
X2 - PROJECT X	99,-

ZUSATZ
0180 5

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
TURBO STATION DLX PAD	54,-
NEGCON PAD	79,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MAUS INKL. MAUSPAD	54,-

0931/

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

NINTENDO 64



RECHTZEITIG VORBESTELLEN! DURCH DIE GROSSE NACHFRAGE MUSS BEI ERSCHEINEN DES N64 MIT LIEFERENGPÄSSEN GERECHNET WERDEN. VORBESTELLUNGEN WERDEN CHRONOLOGISCH NACH BESTELLEINGANG UND VERFÜGBARKEIT BEI NINTENDO AUSGELIEFERT. WER ZUERST BESTELLT, SPIELT ZUERST!

NINTENDO 64 (MÄR.)	399,-
DT. VERSION, INKL. AV-KABEL UND SCART-ADAP.	
CONTROL PAD (MÄR.)	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY (FEB.)	99,-
GAME KILLER	79,-
MEMORY CARD 1 MEG	69,-
MEMORY CARD 8 MEG	89,-
ANTENNENKABEL (MÄR.)	49,-
GOEMON (MÄR.)	139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄR.)	139,-
PILOTWINGS 64 (MÄR.)	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (APR.)	139,-
SUPER MARIO 64 (MÄR.)	99,-
MARIO SPIELEBERATER (APR.)	24,80
WAVERACE 64 (APR.)	99,-


Legacy of K

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Laden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,- • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-	NASCAR RACING 96	89,-
PER4MER TURBO - LENKRAD	109,-	NBA HANGTIME (FEB.)	89,-
VRF1 - LENKRAD	109,-	NBA IN THE ZONE 2	94,-
PREDATOR GUN - PISTOLE	69,-	NBA JAM EXTREME	84,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	89,-	NBA LIVE 97	84,-
GAME KILLER	54,-	NECRODROME	94,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	39,-	NEED FOR SPEED	84,-
MEMORY CARD 15 B. - ORIG.	44,-	NEED FOR SPEED 2 (MÄR.)	84,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-	NFL QUARTERBACK CLUB '97	84,-
MEMORY CARD 360 BLOCKS	99,-	NHL 97	84,-
ANTENNENKABEL	39,-	NHL POWERPLAY '96 (FEB.)	84,-
2XTREME (FEB.)	89,-	ONSIDE SOCCER	89,-
4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89,-	PERFECT WEAPON (MÄR.)	84,-
A-TRAIN	99,-	PGA TOUR 97	84,-
ALIEN TRILOGY	79,-	PLAYER MANAGER (FEB.)	89,-
ANDRETTI RACING	79,-	PORSCHE CHALLENGE (MÄR.)	99,-
AREA 51 (FEB.)	94,-	POWER MOVE PRO WRESTLING	89,-
BALLBLAZER CHAMPIONS (MÄR.)	89,-	PRO PINBALL THE WEB	79,-
BAPHOMETS FLUCH	89,-	PROJECT OVERKILL	84,-
BATTLE STATIONS (MÄR.)	84,-	RAGE RACER (MÄR.)	99,-
BATMAN FOREVER	84,-	REBEL ASSAULT II (FEB.)	99,-
BEDLAM (FEB.)	89,-	RELOADED	84,-
BLAST CHAMBER	89,-	RETURN FIRE	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-	RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
BREAKPOINT TENNIS	79,-	ROAD RAGE (FEB.)	89,-
BUBBLE BOBBLE 2 (MÄR.)	79,-	ROAD RASH	84,-
BURNING ROAD	89,-	ROBOTRON X	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-	SAMURAI SHODOWN (FEB.)	89,-
CONTRA LEG. OF WAR (MÄR.)	99,-	SIM CITY 2000	84,-
COOL BOARDERS	89,-	SOUL BLADE (MÄR.)	109,-
CRASH BANDICOOT	109,-	SOVIET STRIKE	84,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-	SPACE JAM (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (FEB.)	84,-	SPOT GOES TO HOLLYW.(FEB.)	89,-
DARKLIGHT CONFLICT (MÄR.)	84,-	STAR GLADIATOR	94,-
DESCENT 2 (FEB.)	89,-	STARWINDER	94,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-	STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN (FEB.)	89,-	STREET RACER	79,-
DISRUPTOR	79,-	SUIKODEN (FEB.)	89,-
DRAGONHEART	89,-	SUPER MOTOCROSS	89,-
EXHUMED (MÄR.)	89,-	SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
FIFA SOCCER 97	84,-	SUPERSONIC RACERS	84,-
FORMEL 1	99,-	TEKKEN 2	99,-
GRID RUN (FEB.)	89,-	TEMPEST X3	89,-
HARDCORE 4X4	89,-	TIME COMMANDO	84,-
HERC'S ADVENTURE (MÄR.)	89,-	TOBAL NO. 1	99,-
HEXEN (FEB.)	94,-	TOMB RAIDER	89,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	79,-	TRANSPORT TYCOON (FEB.)	99,-
INDEPENDENCE DAY (MÄR.)	84,-	TRASH IT (FEB.)	89,-
INT. MOTO X	84,-	TUNNEL B1	84,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn		Playstation	
BAKU BAKU ANIMAL	59,-	ACTUA GOLF	69,-
BATTLE MONSTERS	49,-	BLAST CHAMBER	79,-
BUST-A-MOVE 2	64,-	BUST-A-MOVE 2	59,-
FIFA SOCCER 96	39,-	CRITICOM	39,-
FIGHTING VIPERS	79,-	DARKSTALKERS	59,-
GHEN WAR	49,-	DISRUPTOR	84,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-	EARTHWORM JIM 2	69,-
JOHNNY BAZOOKATONE	49,-	FLOATING RUNNER	49,-
MIGHTY HITS	64,-	GALAXY FIGHT	39,-
NBA ACTION	59,-	IN THE HUNT	49,-
NIGHTS - AUS SET	69,-	IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
ROBOTICA	39,-	KILLING ZONE	39,-
SEGA RALLY	64,-	KONAMI OPEN GOLF	59,-
STARFIGHTER 3000	59,-	PANDEMONIUM	74,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-	SKELETON WARRIORS	69,-
STRIKER '96	49,-	STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,-	STREET RACER	79,-
VIRTUAL GOLF	59,-	SLAM'N'JAM '96	49,-
VIRTUAL HYDELIDE	39,-	WWF WRESTLEMANIA	39,-

HOTLINE 211844

INT. SUPERSTAR SOCCER	94,-	TWISTED METAL 2 (FEB.)	89,-
INT. TRACK & FIELD	89,-	VICTORY BOXING	84,-
JET RIDERS (FEB.)	89,-	VIRTUAL TENNIS (FEB.)	84,-
KING'S FIELD (FEB.)	89,-	VR POOL (FEB.)	89,-
LAST DYNASTY	89,-	WARHAMMER	79,-
LEGACY OF KAIN (MÄR.)	89,-	WING COMMANDER III	89,-
LOMAX	89,-	WING COMMANDER IV (MÄR.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-	WIPEOUT 2097	99,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.)	89,-	WWF IN YOUR HOUSE	84,-
MADDEN NFL 97	84,-	X2 - PROJECT X	89,-
MANIC KARTS (FEB.)	84,-	X-COM TERROR FROM THE DEEP	89,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	89,-		
MOTOR TOON 2	89,-		
MYST	89,-		
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (FEB.)	89,-		
NANOTEK WARRIOR	89,-		

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

Super Nintendo

SUPER NINTENDO ACT. PACK	219,-
DT. VERSION, INKL. SUPER MARIO WORLD 2 UND CONTROL PAD	
DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
FIFA SOCCER 97	119,-
KIRBY'S FUN PAK	114,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	69,-
LUFIA (FEB.)	114,-
NBA LIVE 97	119,-
NHL 97	119,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
TERRANIGMA	114,-
WINTER GOLD	109,-

Mega Drive

MEGA DRIVE SIXPACK 2	219,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, 6 SPIELE UND CONTROL PAD	
FIFA SOCCER 97	109,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	79,-
MADDEN NFL 97	109,-
MICRO MACHINES MILITARY	109,-
NBA LIVE 97	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	99,-
VIRTUA FIGHTER	99,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6, 90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

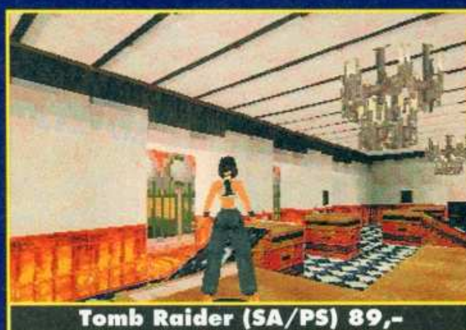
571601



Die Hard Arcade (SA) 94,-


ain (SA/PS) 89,-


Dark Saviour (SA) 84,-


Tomb Raider (SA/PS) 89,-

NHL '97 (SA/PS) 84,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

DIE MANIAC AKTE

HOT





DIE BESTEN VIDEO

Kompetenz ohne Kompromisse: Die MAN!AC-Redaktion kürt die motivierendsten, innovativsten, witzigsten, intelligentesten und spannendsten Videospiele der letzten 25 Jahre. Bitte anschnallen, den Countdown beginnt...

Wer sich berufen fühlt, seiner Freude über unsere Auswahl oder seinem Ärger über vergessene Lieblingsspiele Luft zu machem, ist hiermit aufgerufen, seine individuelle Hot 100 (oder auch Top Ten) zu schicken. Vielleicht veröffentlichen wir ja demnächst eine entsprechende Leser-Hitparade...

PERSONALITY
Martin Gaksch

1. **Super Mario 64** Nintendo 64
2. **Super Mario** [SERIE] NES/Super NES
3. **Tetris** Game Boy
4. **Bounty Bob strikes back** Atari 5200
5. **Rainbow Islands** PC-Engine

PERSONALITY
Andreas Knauf

1. **Street Fighter 2** [SERIE] Arcade
2. **NHL Hockey** Mega Drive
3. **Ridge Racer** [SERIE] Playstation
4. **NAM 1975** Neo Geo
5. **Revenge of Sihnobi** Mega Drive

PERSONALITY
Winnie Forster

1. **Advanced Military Commander** MD

persönlich vertraulich

THE TRUTH IS OUT THERE

STRENG GEHEIM

So haben wir bewertet

Für die HOT 100 haben sich alle Spiele qualifiziert, die als Spielautomat oder Konsolen-Titel erschienen sind. Dabei ist es egal, ob sie für das Nintendo 64, das Atari Lynx oder das Colecovision auf den Markt kamen. Hauptsache, sie wurden irgendwann einmal als professionelle Spielprogramme vermarktet. Privat-Entwicklungen und Computerspiele für Amiga, Commodore 64 oder PC wurden nicht berücksichtigt. An dieser Liste haben die MAN!AC-Redaktion sowie Vertraute des Cybermedia-Imperiums mitgewirkt. Die Auswahl ist natürlich subjektiv und ohne Gewähr, doch haben wir uns nach Kräften bemüht, allen Geschmäckern und Genres gerecht zu werden. Dabei war von Bedeutung, was das jeweilige Spiel zu seiner Zeit "bewegt" hat und natürlich, ob es nach heutigen Maßstäben noch Spaß macht. Serien haben wir zu einem Eintrag zusammengefaßt, auch Updates zu Sportspiel-Reihen oder dezente Verbesserungen über Jahre hinweg, wie z.B. bei "Tetris" oder "Street Fighter 2", werden nicht einzeln aufgeführt. Leider sind einige Spiele nicht mehr offiziell erhältlich, Kleinanzeigen in der MAN!AC oder ein Besuch des örtlichen Flohmarktes könnte bei Bedarf weiterhelfen.

100 SPIELE ALLER ZEITEN

2. **Galaga** [SERIE] alle Systeme
3. **Ghouls'n'Ghosts** Super Grafx
4. **Star Wing** Super NES
5. **R-Type** PC-Engine, Arcade

PERSONALITY
Tobias Hartlehnert

1. **Super Mario 64** Nintendo 64
2. **Tetris** Game Boy
3. **Lemmings** MD/SN
4. **Super Mario Kart** Super NES
5. **Final Fantasy** [SERIE] Super NES

PERSONALITY
Christian Blendl

1. **Indiziertes Spiel** Playstation
2. **Herzog 2** Mega Drive
3. **Galaga '88** PC-Engine
4. **Dune 2** Mega Drive
5. **Virtua Cop** [SERIE] Saturn

PERSONALITY
Robert Bannert

1. **Final Fantasy 3** Super NES
2. **Indiziertes Spiel** Playstation
3. **Chrono Trigger** Super NES
4. **Legacy of Kain** Playstation
5. **Tomb Raider** PS/Sa

PERSONALITY
Oliver Ehrle

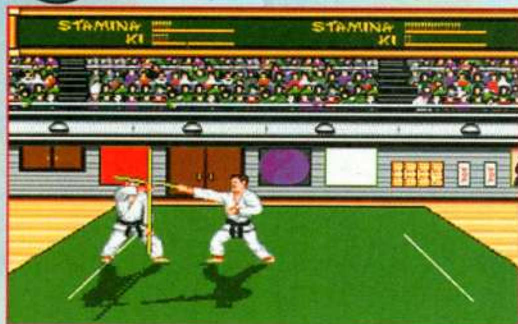
1. **Indizierte Spiele** Diverse Systeme
2. **Final Fantasy 3** Super NES
3. **Pirates** NES
4. **Aleste** [SERIE] Diverse Systeme
5. **Super Mario Bros. 3** NES

Nicht öffnen vor dem 31. 12. 1999



100 Budokan

ELECTRONIC ARTS, 1989



Mega Drive: Vom Dojo in die Wettkampfarena entführt Euch diese Computer-Umsetzung, die seriöse Kampfsport-Abläufe behutsam mit überzogenen Beat´em-Up-Elementen kombiniert. Vor dem Wettkampf gegen Ninjitsu-Künstlern aus aller Welt stehen harte Trainings-Wochen und Ratschläge Eures rauschbärtigen Meisters. Beherrscht Ihr die "leere Hand" und drei fernöstliche Waffen, zischt Ihr 'gen Tokyo, wählt Eure Waffen und legt los. Ist kein Mitspieler zur Hand, halten Euch die liebevoll portraitierten Gegner mit radikal verschiedenen Techniken und Stilen auf Trab. Das "KI"-System, bei dem Ihr zusätzliche Schlagkraft durch Ruhe und Konzentration anhäuft, gibt "Budokan" das gewisse Etwas.

Magic Moment: Seit einer Minute stehen sich die Gegner ruhig gegenüber, die "KI"-Leisten sind auf Maximum gestiegen, ab jetzt ist jeder Schlag fatal. Die Spannung steigt, plötzlich ein schneller Ausfallschritt des Gegners. Ihr blockt und kickt mit voller KI-Wucht zurück. Ein leichter Faustschlag hinterher und Euer Feind fällt wie ein Baum – so elegant wie "Budokan" wird kein anderes Prügelspielduell entschieden.

99 Robotron: 2084

WILLIAMS, 1982



Arcade/Playstation: Kein Scrolling, keine Extrawaffen, keine Gnade: Ihr trotzt alleine der vernichtenden Überzahl auf Euch zustürmender Roboter. Die Regeln sind einfach: Vernichtet alle Feinde oder sterbt als letzter Mensch den Heldentod. Auf den bildschirmgroßen Levels entbrennt eine kompromißlose Schnellfeuer-Schlacht, bei der Ihr nur mit instinktiven Flucht- und Feuermanövern überlebt. Der polygonisierte Ruckel-Nachfolger "Robotron X" hingegen zeigt, daß heute viele der damaligen Spielspaß-Tugenden außer Acht gelassen werden.

Magic Moment: Der lärmenden Sirene beim Eintragen der Initialen in die Highscore-Liste zu lauschen – alle sollen hören, daß ein Champ zugegen ist!

98 Gynoug

NCS, 1992

Mega Drive: Anfang der 90er-Jahre steht das japanische Software-Haus NCS auf der Höhe seines Schaffens. Neben "Langrisser" und "Hellfire" erscheint zu dieser Zeit auch "Gynoug". Originell: Im Mittelpunkt der Horizontal-Ballerei steht kein Weltraumheld, sondern ein geflügelter Heros, der mit komplexen Extrawaffen allerlei Dämonen, Geister und Titanen erlegt. Das technische Feuerwerk ist mit überraschenden Momenten und hinreißend schräger Musik unterlegt, die Endgegner besetzen mehrere Bildschirme, das Scrolling treibt Euch mit Richtungs- und Geschwindigkeitsänderungen in den Wahnsinn.



Magic Moment: Die mystische Höllenballerei treibt auch Joypad-Profis in den Wahnsinn. Erst wenn Ihr den geheimen "Easy"-Schriftzug (Schwierigkeitsgrad mit drei gedrückten Feuerknöpfen anwählen) zum ersten Mal auf dem Bildschirm seht, wißt Ihr, daß es auch in der Unterwelt ausgleichende Gerechtigkeit gibt.



95 Exhumed

BMG, 1996

Saturn: Bis auf die recht unbedarften Mumien-Gegner entfaltet sich eine Ägypten-Expedition mit unerreichter Atmosphäre. Das Wechselspiel von hinterhältigem Level-Design, packender Musik und spielerisch perfektem Artefakt-Gestöbere (nach Türöffnern, Wunder-Items und Funkgerät-Trümmern) macht "Exhumed" zu einem der besten und schwersten 3D-Actionspiele überhaupt.

Magic Moment: Von der gigantischen Skorpion-Mutation quer durch Ihr unterirdisches Nest gejagt zu werden – und zu überleben!

SERIE

97 Miner 2049

BIG FIVE, 1982-1993



Ein Bergmann macht Furore: Programmierer Bill Hogue läutete mit seiner Ein-Mann-Entwicklung "Miner 2049" das Umsetzungs-Zeitalter ein: Als eines der ersten Spiele wurde der Titel für praktisch jede Konsole und jeden Computer der frühen 80er adaptiert. Das Hüpfspiel bot sensationelle zehn bildschirmgroße Levels mit jeweils unterschiedlicher Aufgabenstellung, der Nachfolger "Bounty Bob strikes back" (leider nur für das Atari 5200 verfügbar) gar 25 brillant designte Spielstufen. Eure Hauptaufage ist das Färben von Plattformen – dazu müßt Ihr einfach über die Konstrukte laufen. Bis auf eine mäßige Game-Boy-Adaption existieren leider keine Updates der beiden Klassiker.

BESTES SPIEL
Bounty Bob strikes back (Atari 5200)

Magic Moment: Die gandenlos abgefahrene Highscore-Liste von "Bounty Bob strikes back". Das "Spiel im Spiel" mit Buchstaben-versetzenden Vögeln und Schaufelbaggern symbolisiert die Hingabe, mit der Bill Hogue dieses Gesamtkunstwerk im Lauf von langen drei Jahren geschaffen hat.

96 Actraiser

ENIX, 1992

Super Nintendo: "Dragonquest"-Entwickler Enix heftet sich mit ihrer ersten Götter-Simulation an die Fersen von Bullfrog und bereichert die trockene Taktik mit klassischer Horizontal-Action: Auf der Oberwelt führt ein pausbäckiges Engelchen Eure göttlichen Strategien aus, in der Unterwelt tummelt sich eine belebte Statue und befreit das nächste Taktik-Terrain aus den Klauen düsterer Gegenspieler. Kein Design-Schwergewicht, aber ein technisches Meisterwerk mit aufdringlichem Sucht-Virus.

Magic Moment: Euer Himmelspalast schwebt über den nächsten Kartenabschnitt: Einer der ersten Mode-7-Zooms beamt Eure Action-Statue in die Unterwelt – untermalt von einem unvergeßlichen Kushiro-Sample.



94 Super Turrican

HUDSON, 1993



Super Nintendo: Nach den Computer-Versionen stürmte die Super-NES-Umsetzung zurecht die Charts: Brillante Musik und bombastische Feuerkraft machten das Jump'n'Shoot zu einem der gelungensten Action-Titel für die Hardware. Auch die Mega-Drive-Version ("Mega Turrican") und der zweite "Super"-Einsatz besorgen Adrenalin-intensive Ballerstunden.

Magic Moment: Sich nach einigen Stunden Spielzeit in Erinnerung zu rufen, daß das Grafik- und Soundwunder mit nur vier MBit auskommt...

93 H.E.R.O.

ACTIVISION, 1984

Atari VCS: Der Minen-Retter Roderick Hero macht sich mit Raketen-Rucksack und Laser-Brille auf, verschüttete Kumpels zu bergen. Was als simple Spreng-Aufgabe beginnt, steigert sich zu einer kniffligen Höhlenjagd mit Fledermäusen, zerbrochenen Lampen und Tentakel-Kreaturen. Ständig ein Auge auf dem Luftvorrat, dringt Ihr immer tiefer in's Erdreich vor...



Magic Moment: **Bei der Sprengung einer sperrigen Felswand nicht genug Abstand zu halten und in Roderick's Antlitz zu blicken.**

90 Arkanoid

TAITO, 1986

Arcade: Die "Breakout"-Variante konzentrierte sich auf hilfreiche Extras (Laser, Multiball und Schläger-Verlängerung), mit farbenprächtiger Glitzer-Grafik sorgte der Titel für eine wahre Flut von Clones – sowohl in der Spielhalle als auch auf den damaligen Heimcomputern. Nur mit Geschick sind einige der teuflischen Mauern zu knacken, oft muß die Kugel über zwei Banden von oben in die Mauer gespielt werden!



Magic Moment: **...erlebt Ihr oft: Nach der gierigen Jagd auf eine Laser-Kapsel den Ball zu verlieren.**

88 Pengo

SEGA, 1982-1990

Diverse Systeme: Als Ober-Pinguin verteidigt Ihr ein bildschirmgroßes Labyrinth aus Eisblock-Quadern gegen heranrückende Artgenossen. Dabei schubst Ihr die Eisblöcke so geschickt durch die Gegend, daß mindestens ein Gegner in der Rutschlinie ist und zerquetscht wird. Dies alles geschieht unter Zeitdruck, da sich die Feinde vermehren und Eisblöcke zum Schmelzen bringen. Ein zeitloses Geschicklichkeitsvergnügen mit knuddligen Darstellern und authentischen Umsetzungen – u.a. für Atari VCS und Game Gear.

Magic Moment: **Die drei gekennzeichneten Spielsteine aneinanderreihen, das Farbenspiel genießen, die 5.000 Punkte kassieren und die betäubten Pinguine in aller Seelenruhe zerquetschen.**



SERIE

92 Sonic

SEGA, 1992-1997



Gegenüber dem Nintendo-Klempner trumpfte das Sega-Maskottchen weniger mit zeitlosem Spieldesign denn technischen Spielereien auf: Die erste Episode bewies die überlegenen Scrolling-Routinen des Mega Drive, spielerisch wechselte der flotte Igel erst ab Teil 3 auf die Überholspur: In "Sonic 3" wie im 32X-Ableger "Chaotix" wurde das Gegner-Völkchen auf wenige Einsiedler reduziert – dafür hat man das Manöver-Repertoire gehörig aufgestockt.





BESTES SPIEL Sonic 3 (Mega Drive)

Magic Moment: **Euer Igel-Sprite planscht durch einen weitläufigen Pixel-Pool, im Zentrum der Wasserspiele rotiert eine Stahlsäule mit Räumlichkeitseffekt und Trabanten-Tonnen.**

SERIE

87 Loderunner

BRODERBUND, 1983-1996



Der fuzzelige "Loderunner" kann seine zahlreichen Gegner nicht vernichten: Nur mit einer Schaufel bewaffnet, gräbt sich der Schatzjäger Löcher, in die die dämlichen Verfolger prompt hineinfallen. Nur mit Taktik gelingt es, die Leiter-bestückten Jagdgründe zu säubern. "Loderunner" lebt von teuflischen Level-Layouts und dem Simpel-Spielprinzip.

Magic Moment: **Nach dem Sammeln aller Gold-Nuggets auf dem Weg zum Ausgang von der Leiter zu plumpsen – und inmitten der Verfolger zu landen!**

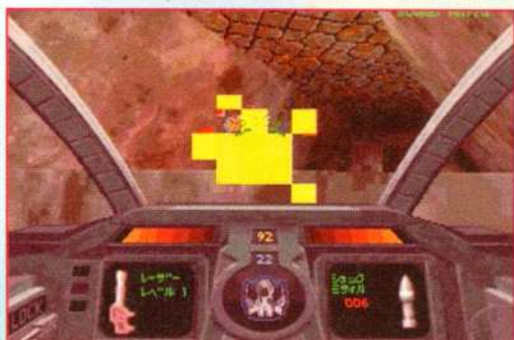
BESTES SPIEL Lode Runner (Atari XE)

91 Descent

INTERPLAY, 1995

Playstation: Auch 3D-verwöhnte Action-Spieler wurden von "Descent" völlig überrascht: Im Gegensatz zum Pseudo-3D indizierter Ego-Shooter war die Tunnelwelt der Action-Orgie von Interplay wirklich räumlich und in alle Richtungen erforschbar. Im Jäger flitzt Ihr durch die Säle und Gänge und habt bald jeden Bezug zur Realität verloren, aus oben wird unten, links wird zu rechts: Die erste 360°-Welt des 32-Bit-Zeitalters läßt Ballerprofis schwindeln. Kopfüber in einen meilentiefen Schacht, mit Höchstgeschwindigkeit um die eigene Achse kreisend ins flammende Inferno einer explosiven Lavagrube. Dank verfeinerter Lichteffekte ist die Playstation-Umsetzung gar noch einen Hauch schöner als das PC-Original.

Magic Moment: **Ihr zoomt und dreht seit Stunden an der 3D-Landkarte, dann endlich fällt der Groschen: Habt Ihr den Umgang mit dem 3D-Modell raus, werdet Ihr die intelligenteste aller Level-Maps lieben!**



SERIE

89 Gauntlet

ATARI, 1985-1993



Besonderheit des Labyrinth-Oldies war weniger sein Spielprinzip (Unmengen von Monstern stürmen auf die gierig plündernden Abenteurer, nur Vernichtung des Generators mildert die Gefahr), sondern der packende Vierspieler-Modus: Im Teamwork werden hektisch Verteidigungs- und Angriffsaufgaben verteilt, nur mit vereinten Kräften bekommt man die gespentische Übermacht einigermaßen in den Griff.

Magic Moment: **Während der Punktejagd entwickeln alle Spieler egoistische Motive stürmen rücksichtslos auf den nächsten Bonus zu!**

BESTES SPIEL Gauntlet (Arcade)

DIE FATALEN FÜNF:

Anspielen und vergessen

Revolution X
DIVERSE SYSTEME: VERPIXELTE AEROSMITH-HAMPELEIEN IM BISLANG PEINLICHSTEN GAMEGUN-SHOOTER.

Rise of the Robots
DIVERSE SYSTEME: HINTER RENDERWAHN UND MARKETING-HYPE VERBARG SICH GROBER ROBOTERSCHROTT.

Cyber Shinobi
MASTER SYSTEM: GROTTENSCHLECHTES RUCKELUPDATE VON SEGAS GRAZIÖSEM JUMP'N'SHOOT-NINJA.

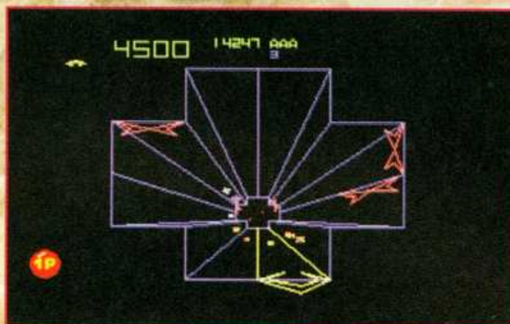
Pitfighter
MASTER SYSTEM: FATALE ARCADE-UMSETZUNG: DIGI-HAMPELMÄNNER IM MINI-FORMAT.

Dark Castle
MEGA DRIVE: PROTOTYP DER JUMP'N'RUN-APOKALYPSE: PIXEL-BUBE HUPFT DURCH TRISTE TRUTZBURG.



86 Tempest

ATARI, 1981-1996



Schon beim Vektor-Original fasziniert Action-Fans die gnadenlose Hektik, verzweifelt alle aus den Tiefen des Alls heranstürmenden Abstrakt-Gegner abzuschießen, bevor sie den eigenen "Claw" in die Zange nehmen. Mit fulminanten Sound- und Grafikeffekten steigerte man bei der Sony-Version das Techno-Ambiente bis zum Anschlag: Zwar geht manchmal die Übersicht flöten, doch wie in Trance ballert man sich von Netz zu Netz.

BESTES SPIEL Tempest X3 (Playstation)

Magic Moment: **Siegesgewiß bei Level-Ende den Feuerknopf loszulassen und prompt in einen "Spike"-Stachel zu knallen.**

85 FIFA Soccer

ELECTRONIC ARTS, 1993-1997



Mega Drive: Neben den "NHL"- und "Madden"-Serien ist "FIFA Soccer" das wichtigste Standbein der EA-Sports-Kollektion. Der Mega-Drive-Erstling kombiniert ausgeklügelte Steuerung mit taktisch gewürzter Rasen-Action. Insbesondere im Vier-Spieler-Modus, damals keine Selbstverständlichkeit, fegte "FIFA Soccer" die Konkurrenz vom Platz. Leider wurden die Umsetzungen für Super NES und 32-Bit-Konsolen nicht den Erwartungen gerecht – und die Mitbewerber immer besser...

Magic Moment: **...drei Abwehrspieler ausgedribbelt, von der Strafraumkante ins Toreck abgezogen, der Torwart greift ins Leere, das Publikum tobt – fehlt nur noch ein Netto-Salär von zwei Millionen Mark.**

84 Landstalker

SEGA, 1993

Mega Drive: Trotz massivem Jump'n'Run-Einschlag und traditionellen "Zelda"-Gefechten bewegt sich Climax-Held Nils durch eine detailliertere Welt als so mancher Rollenspieler. Die isometrische Kulisse sowie unfaire Sprungkombinationen regen Abenteuer-Fans noch heute zu Diskussionen an, doch Präsentation und Spielwelt der Elfen-Exkursion sind vorbildlich.

Magic Moment: **Der Oberdrache hält eine schmale Felszinne umklammert und bringt Euch mit feurigem Odem ins Schwitzen.**



83 Moon Patrol

IREM, 1982

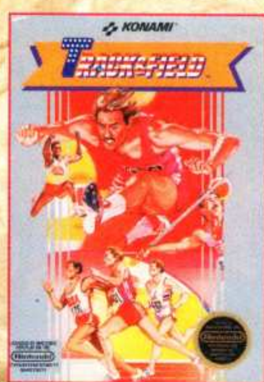


Arcade: Auf dem Mond sind keine grünen Männchen, sondern Felsen, Schlaglöcher und bunte Raumschiffe. Mit einem sechsrädrigen Amphibienfahrzeug bewältigt Ihr einen horizontal scrollenden Hindernisparcours. Dabei könnt Ihr nach vorne schießen (um Gestein zu zertrümmern), nach oben feuern (UFOs greifen an) und hüpfen (Krater säumen den Weg). Die Koordination dieser drei Aktionen ist superknifflig, die Parcours sind durchweg tückisch. Leider existiert bis heute keine perfekte Umsetzung des Irem-Klassikers.

Magic Moment: **Der Minen-Abschnitt ist ziemlich fies: Teilweise muß man frühzeitig springen, um vor der nächsten Mine zu landen, dann wieder verdammt spät, um eine Doppelmine zu überwinden. Hundertprozentige Konzentration ist gefordert!**

82 Track & Field

KONAMI, 1983-1996



Die Knopfdrück-Olympiade sorgte für hochwissenschaftliche Experten-Meetings, um die optimale Feuerknopf-Hammer-Taktik zu diskutieren. Der Lärmpegel in Spielhallen stieg durch rabiate Schlagmethoden um dreißig Dezibel, die zahllosen Umsetzungen und Varianten (u.a. "Decathlon" von Activision") erfreuten Zubehör-Händler: Kaum ein Joystick überstand die Rüttel-Tortur unbeschadet...

BESTES SPIEL Track & Field bzw. Hyper Olympic (Arcade)

Magic Moment: **Beim Speerwerfen mit dem Maximalwinkel einen vorbeifliegenden Vogel aufzuspießen.**

81 Gradius

KONAMI, 1985-1997



Action total: Die "Vic Viper" hob 1985 zum ersten Mal ab, um gegnerischen Raumschiffen, felsenspeienden Vulkanen und monströsen Riesen-Raumern Paroli zu bieten. Die horizontale Baller-Tour-de-Force war so erfolgreich, daß schon bald grafisch leckere Nachfolger vom Stapel liefen. "Vulcan Venture" (auch als "Gradius 3" bekannt) baut auf dem Vorgänger auf, würzt die Ballerei allerdings mit grafisch wunderschönen Abschnitten: Die Super-NES-Version litt leider stark unter permanentem Ruckeln. Mit der "Parodius"-Reihe lieferte Hersteller Konami gleich die passende Satire-Version des hauseigenen Klassikers ab.

Magic Moment: **Bei der Hochgeschwindigkeitsjagd durch komplexe Gangsysteme mit voll ausgebauter Bewaffnung und drei Sidekicks in eine Sackgasse zu rasen...**

BESTES SPIEL Vulcan Venture (Arcade)

80 King of Fighters '96

SNK, 1997

Saturn: Fans traditioneller Bitmap-Handgemenge kommen an dem Sammelsurium berüchtigter SNK-Schläger nicht vorbei: Vom Trunkenbold bis zum Messerstecher ist unter den 27 Helden jeder Kampfstil vertreten, Bildschirm-erschütternde Special-Moves und kinderleichte Steuerung sorgen für authentisches Arcade-Vergnügen, für das Saturn-Besitzer benötigen ein RAM-Modul benötigen.

Magic Moment: **Kontermeister Goenitz kostet Euch im Finale den Steuerkreuz-Daumen: Der überhebliche Magier kennt jedes Eurer Specials und schleudert Euch (im Ansatz mit einem verächtlichen Fingerschnippen) durch die Endzeitarena. Nur wer fleißig blockt und angreift, feiert nach dem nervenaufreibenden Kampf den wohlverdienten Sieg.**



79 Joust

WILLIAMS, 1983

Arcade: Wie die meisten Arcade-Kollegen war Williams Schmuckstück auf einen Bildschirm beschränkt, verblüffte aber entgegen Puzzle-Aufgüssen und Pixel-Ballereien mit ungewöhnlichem Konzept: Noch heute bereiten Euch die Lanzengänge zwischen Raubvogel-Rittern und hektisches Eier-Einsammeln diebisches Vergnügen – egal, ob im einträchtigen Zweispieler-Teamwork oder als knallharter Konkurrenzkampf.



Magic Moment: Nachdem die Plattformen Stück für Stück weggebröckelt sind und einen Lava-See freigelegt haben, grabschen plötzlich lodernde Flammenklauen nach Eurem Reiter!

78 Maniac Mansion

LUCASARTS, 1986

NES: Der Urvater aller "Point'n'Click"-Adventures erschien 1986 für den C-64, wurde jedoch erst vier Jahre später von Jaleco für das NES umgesetzt – leider die bisher einzige Videospiel-Umsetzung dieses frühen LucasArts-Meisterwerks. Zusammen mit zwei Freunden, die Ihr aus sechs Personen wählt, erlebt Ihr in der "Maniac Mansion" des verdrehten Wissenschaftlers Dr. Fred aberwitzige Abenteuer und löst je nach Charakter-Konstellation unterschiedliche Rätsel – oft führt nur ein ausgeklügeltes Teamwork zum Ziel.



Magic Moment: Der Fundort des Benzins für die Kettensäge blieb bis zum Erscheinen des zweiten Lucas Arts-Adventures ein Rätsel - leider konnte man in "Zak McKracken" mit dem Benzinkanister herzlich wenig anfangen.

77 Populous

BULLFROG, 1988

Diverse Systeme: Anstatt wie gehabt Armeen in die Schlacht zu schicken und Euch mit martialischen Kulissen zu konfrontieren, konzipierte Bullfrog ihren Erfolgstitel als neuartige Götter-Simulation: Die Miniatur-Menschen der isometrischen Spiellandschaft haben sich auf eigene Faust über die Vasallen Eurer göttlichen Gegenspieler hergemacht, derweil Ihr Euren Mannen beim landschaftlichen Aufbau geholfen habt.



Magic Moment: Armageddon: Endlich genug Mana für den Großangriff. Eure Schäfchen brechen die Zelte ab und wuseln in Hundertschaften durchs Terrain.

75 Return Fire

PROFILIC, 1994-1996



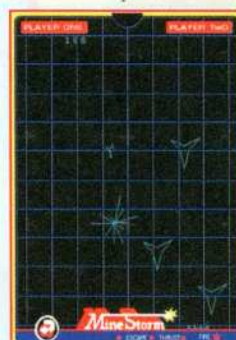
Diverse Systeme: Zu einer Zeit, als alle von 3D und Full Motion Video schwärmten, wagte ein kleiner US-Entwickler ein Action-Spiel mit traditionellen Werten. Wer über die blutrünstige Handlung hinwegsieht, wird von Steuerung und Level-Aufbau restlos gefesselt. Ein Dutzend verschiedene Elemente (und keine Extras oder Power-Ups) genügten, um jede Welt zur taktischen Herausforderung zu machen. Zu klassischen Surround-Symphonien legt Ihr feindliche Forts in Schutt und Asche!

Magic Moment: Links und rechts schlagen die Geschosse ein, ein einsamer Jeep hetzt schutzlos durch das Inferno. Schwitzend und nervlich zerrüttet erreicht Ihr Eure Basis: Fahnenflucht als heroische Großtat.

74 Minestorm

GCE, 1982

Vectrex: Weltraumtumult in stufenloser Vektorgrafik: Mit eisernem Dauerfeuer und Teleporter-Move haltet Ihr Euch Asteroiden vom Hals, die Euch in die Zage nehmen, sich aufspalten und Euch zerquetschen. Der Sternenhimmel im Hintergrund markiert übrigens die Anfangskoordinaten der nacheinander auftauchenden Gegner. Als erstes Vectrex-Spiel war der "Asteroids"-Verschnitt "Minestorm" in die Konsole eingebaut und dank angewandter Physik, blitzenden Splitterexplosionen und zukunftsweisender Echtzeit-Vektortechnik ein oft nachgeahmter Meilenstein des Actionspiels: Adrenalin pur!



Magic Moment: Dauerfeuer-Action in jedem vierten Level: Dort greifen Euch alle Gegnertypen gemeinsam an und verwandeln den Bildschirm in ein Inferno aus Schüssen, Splittern und Minigegnern. Anschließend beginnt Ihr wieder in Zone 1 mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad.

73 Spindizzy Worlds

ACTIVISION, 1992

Super Nintendo: Ein kommerzieller Erfolg war diese Umsetzung eines englischen Computer-Spiels leider nicht, trotzdem legen wir Sammlern "Spindizzy Worlds" ans Herz. Die Kreisel-Safari ist eine grandiose (zweitweilig aber frustrierend schwere) Hommage an den Isometrik-Klassiker "Marble Madness" mit noch mehr Levels, Fallen und der bizarrsten Musik seit es Sound-Chips gibt. Mit zitterndem Finger dirigiert Ihr Euren Kreisel über Schrägen, Schanzen und Aufzüge, legt Schalter um und huscht unter tödlichen Fallgittern hindurch.



Magic Moment: Der Sprung auf die schwebende Plattform ist haarfein austaxiert, mit schnellem Druck auf das Steuerkreuz bringt Ihr den Kreisel im letzten Moment zum Stehen – einen Pixel weiter und minutenlange Feinarbeit wäre auf Grund eines Absturzes umsonst gewesen.

72 Resident Evil

CAPCOM, 1996



Playstation: Resident Evil gehörte 1996 neben Formel 1 zu den meistverkauften Playstation-Titeln. Zu Recht: Die Mixtur aus zugänglicher "Alone in the Dark"-Spielmechanik, 32-Bit-gerechter Präsentation und überzeichneten Splatter-Effekten im "Tanz der Teufel"-Stil traf zielsicher den Nerv der Playstation-Spieler. Wer sich einmal in die "Resident Evil"-Villa wagt, kommtso schnell nicht mehr heraus - hohes Suchtpotential und eine unheimlich packende Grusel-Atmosphäre führten zu unzähligen durchwachten Nächten.

Magic Moment: Ihr schlendert nichtsahnend durch einen Korridor, es ist Totenstille - plötzlich kracht ein Wolfshund - direkt im Vordergrund - durch ein Fenster, dramatische Musik läßt Euren Adrenalin-Spiegel steigen - unvergeßliche Schock-Sekunden.

SERIE

76 Wipeout

PSYGNOSIS, 1995

"Wipeout" war Psygnosis' erster großer Playstation-Coup. Mit verschiedenen Raumjägern flitzt Ihr über abwechslungsreiche Planetenkurse, drängt Gegner ab und ballert mit gesammelten Extras. Einen wahren Geschwindigkeitsrausch erlebt Ihr bei "Wipeout 2097", das mit mehr Waffen, Kursen und Special-Effects überzeugt.



BESTES SPIEL
Wipeout (Playstation)

Magic Moment: Das erste Erdbeben-Special auszulösen und mit anzusehen, wie sich die komplette Strecke vor Euch in die Luft erhebt und die Sicht von Fahrbahnteilen und Explosionen verbaut wird.

71 Madden NFL

ELECTRONIC ARTS, 1990-1997

Playstation: Superbowl – das wichtigste Ereignis im Leben des Durchschnits-Amerikaners. Mit der "Madden NFL"-Serie erfüllte Electronic Arts die Wünsche der US-Videospieler und begründete die EA-Sports-Serie. Anders als bei "NHL" und "FIFA" hält Electronic Arts bis heute die NFL-





Spitzenposition und krönte die "Madden"-Serie mit der 97er-Playstation-Edition. Grafik, Spielvarianten, Taktik, Steuerung: Besser geht's nimmer. Allenfalls das 92er-"Madden" fürs Mega Drive kommt aus nostalgischer Sicht an die aktuelle 32-Bit-Version heran.

Magic Moment: **Wenige Sekunden vor Spielende: Die Angriffsserie meines Gegners bleibt in der eigegen Hälfte stecken, ein Touchdown ist unmöglich. Nur noch ein witzloser Fieldgoal-Versuch aus 57 Yards kann meinen Sieg gefährden. Er läuft an, tritt den Ball...und trifft. Endergebnis: 18 zu 19. Dumm gelaufen!**

70 Snatcher

KONAMI, 1992

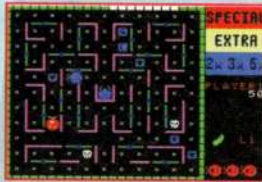
Diverse Systeme: Die besten Spiele behalten die Japaner für sich, diesem (unter Rollenspielern bekannten) Gesetz stimmen auch Adventure-Fans zu. Zumindest wurde mit dem MSX-bewährten "Snatcher" der zaghafte Versuch unternommen, ein Japano-Adventure auch im Westen zu vermarkten. Daß man dabei das glücklose Mega-CD als Plattform wählte, kann man dem Hersteller, aber wohl kaum den Designern ankreiden. Denn spielerisch ist die Jagd nach cybernoiden Mördern tadellos, zwar blutig (die englische Fassung war leicht entschärft), aber nicht ohne Humor. Lediglich die Zielkreuz-Sequenzen, in denen Ihr Eure schnelle Schußhand beweist, stießen bei Hardcore-Abenteurern auf Kritik. Eine gelungene "Blade Runner"-Hommage, in der sich Rätsel und zwischenmenschliche Probleme die Waage halten.



Magic Moment: **... gibt´s in "Snatcher" viele. Spiele-Kenner freuen sich besonders über die zahlreichen Cameo-Auftritte bekannter Stars aus dem Konami-Labor. Die Reise durch die "Snatcher"-Großstadt wird damit auch zur Exkursion durch ein Jahrzehnt der Konami-Spiele.**

69 Lady Bug

UNIVERSAL, 1981



Arcade/Coleco: Die Grundidee des "Pac Man"-Clones ist simpel, die Auswirkung auf den Spielablauf jedoch enorm: Unser Lieblings-Marienkäfer entwischt dem herumwuselnden Ungeziefer durch kluges Ausnutzen der im bildschirmgroßen Labyrinth verteilten Drehtüren.

Magic Moment: **Während einer dramatischen Flucht eine der Türen zu weit zu drehen und festzustellen, daß der schnelle Schädling einem immer noch im Genick sitzt!**

68 Shining Force

SEGA, 1992

Mega Drive: Segas "Shining Force"-Trupp bekämpfte denselben Fiesling wie schon die "Shining in the Darkness"-Party ein Jahr zuvor. Entwickler Climax kombinierte Runden-Strategie mit RPG-Elementen, statt einer "Langrisser"-Armee dirigiert Ihr ein Dutzend Fantasy-Kämpen über das Schachbrettmuster. Die Handlung in Kapiteln fesselt Euch nächtelang.



Magic Moment: **Der erste Blick auf die Kampfanimationen: Die Schlachten waren optisch derart aufwendig inszenier, daß einem die Augen ausfielen.**

SERIE

66 Wonderboy

SEGA, 1986 - 1994



"Wonderboy" anvancierte nach Arcade-Debüt und Hüpf-Episoden für Sega-Konsolen zum schwer gerüsteten Adventure-Heroen: Euer Dreikäsehoch murkste gegen klingende Münze Niedlich-Monster ab und durchstöberte Jump'n'Run-Dungeons. Insbesondere "Dragon's Trap" auf dem Master System und das folgende Action-Adventure fürs Mega Drive faszinierten die Sega-Fans. Das süße "Monsterworld 4"-Mädel (1994) blieb leider japanischen Abenteurern vorbehalten. Nintendo-Fans kennen "Wonderboy" als Master Higgins in den "Adventure Island"-Episoden, auch für die PC-Engine gibt's viele gute Umsetzungen.



BESTES SPIEL Wonderboy in Monster-world 3 (Mega Drive)

Magic Moment: **Kurz vor dem Erstickungstod paddelt Wonderboy zum Meereskönig: Neptun taucht bildschirmfüllend auf und wedelt mit dem Dreizack.**

SERIE

67 Bonk

HUDSON SOFT, 1989-1995



Ursprünglich einer der hartnäckigsten "Mario"-Gegenspieler in Fernost, entwickelte sich NEC-Maskottchen Bonk auch im Westen zur Kultfigur für PC-Engine-Insider. In der 1995 publizierten Super-NES-Folge "Super B.C. Kid" stolperte der kopflastige Steinzeit-Zornickel außerdem durch neuzeitliche Kulissen. Etliche Mutationen und bizarre Goodies wähnen Sammlernaturen im Hüpf-Himmel – Action-Varianten wie die Engine-Ballerei "Air Zonk" von 1993 gehen allerdings nur als Freak-Feature durch.

BESTES SPIEL Bonk 3 (PC Engine)

Magic Moment: **Der friedliebende Neandertal-Junior futtert eine Dino-Keule nach der anderen: Einmal überfressen, düst Euer Nimmersatt mit gefletschten Raffzähnen und rauchenden Lauschern durch die bunte Kulisse.**

KINO-KLAUSE:

Filmumsetzungen, die Euch den Leinwandzauber nicht verlitten haben

Indiana Jones
16-BIT: FACTOR 5 STÜRZTE LUCAS' PEITSCHENSCHWINGER IN EIN EFFEKTGELADENES HÜPF-ABENTEUER.

Starwars 1 - 3
SUPER NES: KINO-SOUND UND WILLIAMS-SAMPLES: TECHNISCH EINDRUCKSVOLLE, ABER ZUWEILEN FRUSTRIERENDE GENRE-MIXTUR NACH LUCAS' SPACE-OPERA.

Alien Trilogy
32-BIT: STIMMUNGSGELADENE ALIEN-HATZ MIT FLOTTER 3D-ENGINE UND SYNTHI-SOUNDTRACK.

Aladdin
16-BIT: SHINY-KOPF DAVID PERRY VERSORGTE MEGA-DRIVE-SPIELER MIT REVOLUTIONÄRER ZEICHENTRICK-OPTIK, DIE SPIELERISCH AUSGEFEILTERE SUPER-NES-UMSETZUNG ENTWICKELTE CAPCOM.

Ghostbusters
DIVERSE SYSTEME: ACTIVISIONS FILMUMSETZUNG LÄUTETE DAS JAHRZEHNT DER HOLLYWOOD-INTERPRETATION EIN. DAVID CRANE ERDACHTE DAS SCHWUNGVOLLE GESCHICKLICHKEITSSPIEL.

65 Tiny Toon Adventures

KONAMI, 1993

Mega Drive: Während die Super-NES-Version mit Genre-fremden Intermezzos schreckte, entschied sich Konami beim Mega-Drive-Modul für ein klassischeres Hüpfrezept: Buster sprang durch eine knallige ACME-Welt, erforschte Karnickel-Höhlen und hoppelte Monthys Vasallen mit flauschigen Hinterläufen auf den Deckel. Eine Karte gewährte Einblick ins riesige Spiel-Terrain und gab Alternativ-Routen preis.





Magic Moment: Selten zuvor waren die Pause-Animationen Eures Helden amüsanter und aufwendiger: Buster knabbert gedankenverloren an einer Karotte und bringt Euch mit schrillen Toon-Grimassen zum Schmunzeln.

64 Castle of Illusion

SEGA, 1990



Mega Drive: Disney-Star Micky auf Jump'n'Run-Pfaden: Neben obligatorischem Hüpfzauber stolpert Ihr nur selten über eine Neuerung, aber Disney-Animation und farbenfrohe Trickfilmkulisse schaffen ein magisches Flair, das die Nachfolger "World of Illusion" und "Quackshot" kaum erreichen. Damals litt die Spielbarkeit noch nicht unter schlacksigen Animations-Routinen – Steuerung und Levels waren durch und durch ausgereift.

Magic Moment: Die Rutschpartie im Spielzeugland: Ihr seid kaum nach oben gekraxelt, plötzlich werden die Treppenstufen versenkt.

63 Viewpoint

SAMMY, 1992

Neo Geo: Als man Videospiele nur auf Module bannte und Programmierung noch Schwerstarbeit war, galten Titel mit Iso-Optik als Luxus. König der Isometrik war die Hardcore-Ballerei "Viewpoint": Rotierende Objekte und Gegner, wohin das Auge schaut, und trotz allem Grafik-Zauber geht das Neo-Geo kaum in die Knie. Zur Hochzeit der 16-Bitter wurde das Modul-Monster für 500 Mark gehandelt: Sammys Meisterstück ist noch heute begehrtes Sammler-Objekt - die Playstation-Version war schwach.



Magic Moment: An einer Kreuzung haltet Ihr an und laßt geduldig Stahlwürmer mit ihren Jungen passieren. Die Biester bestehen aus Segmenten und bestechen neben monumentalen Ausmaßen mit makelloser Animation.



62 Nights

SEGA, 1996

Saturn: Dreidimensionale Alpdrücke und märchenhafte 3D-Welten laden zum Träumen ein: Der fehlgeleitete Dämon Nights lotst zwei Teenager durch ein technisches Meisterwerk mit rasanten Blickwechseln und cleverer Level-Verwaltung. Egal, ob Ihr Monster umfliegt oder haufenweise Extras einsackt – "Nights" kontert prompt mit neu unterlegtem Soundtrack und deformiert die Polygon-Struktur. Eines des ungewöhnlichsten Spiele der 90er Jahre.

Magic Moment: Beim Rundflug durch den Canyon landet Nights auf einem Fördersieb und startet zu einer mörderischen Achterbahnfahrt.

61 F-Zero

NINTENDO, 1990

Super Nintendo: Als Sekunden nach dem Einschalten das erste Renn-Demo von "F-Zero" anlief, blieb sogar gestandenen Spielern die Spucke weg: Das Super NES ließ seine Grafik-Muskeln spielen, zoomte und rotierte unglaublich flüssig die Gleiter-Kurse im Mode-7 – bis heute ist diese Kombination aus rasantem Geschwindigkeits-Rausch und fehlerfreier Grafikdarstellung unerreicht. Doch auch Spieldesign und Steuerung sind makellos und garantieren dank Batterie wochenlangen Spielspaß – nach gemeisterten "Beginner"- und "Standard"-Klassen tauchte die "Expert"-Liga auf. Doch damit nicht genug: Wer die dritte Klasse bezwang, wurde nach dem Abspann mit dem höllisch schweren "Master"-Rang konfrontiert.



Magic Moment: Als bis dahin stolzer Besitzer eines Mega Drive mußte man beim Anblick der Mode-7-Grafik zähneknirschend eingestehen: Die Sega-Konsole war technisch überholt.

60 Boulder Dash

FIRST STAR, 1984-1990

Diverse Systeme: Das Computerspiel-Original wurde leider nur für Colecovision, NES und Game Boy umgesetzt und bis heute nicht wieder ausgegraben. Dabei könnte die hochintelligente Mischung aus Geschicklichkeitstest und Avalanche-Knobelei jedem neuzeitlichen Werk Paroli bieten. Auf der Suche nach Diamanten buddelt Ihr Euch durch ein gutes Dutzend scrollende 2D-Areale und löst Gesteinslawinen aus: Kalkulierte Kettenreaktionen sind der einzige Weg zum Happy-End.

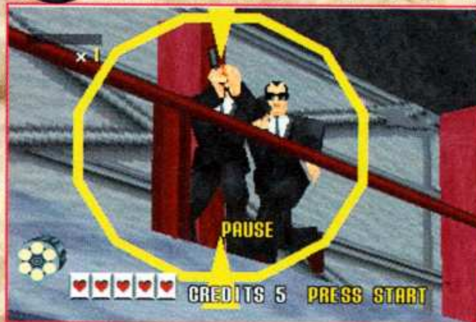


Magic Moment: Wir erinnern uns an die Gegner, die mit Rechtsdrall ständig an Wänden entlanglaufen. Mit geschickten Ausgrabungen lenkt man die Brut in die Falle und läßt im richtigen Moment einen Stein herabplumpsen – schon gibt's Diamanten.

SERIE

59 Virtua Cop

SEGA, 1995



Sega polierte mit agilen 3D-Gangstern und dynamischen Kamerafahrten die angestaubten Gamegun-Knarren auf: Trotz simpler Spielmechanik kann sich kein anderer Action-Titel mit dem Sucht-Potential der dreidimensionalen Ganovenjagd messen – interaktive Polygon-Objekte und clevere Widersacher entfesseln selbst beim friedliebenden Tetris-Puzzler ungehemmten Zerstörungs- und Highscore-Trieb.

Magic Moment: Euer Gamegun-Cop auf John Waynes Spuren: Ist gerade kein Partner zur Stelle, greift Ihr selber zur zweiten Platikwumme und erledigt die bösen Buben in Wild-West-Manier.

BESTES SPIEL
Virtua Cop (Saturn)

SERIE



58 Bust a Move

TAITO, 1994-1996

Zwar gleichen sich die Playstation- und Saturn-Version spielerisch bis ins Detail, doch dank der Saturn-Editierfunktion konstruiert Ihr auch eigene Puzzles. Der Knobelgehalt offenbart sich erst Langzeit-Blasenfans, das Prinzip jedoch ist schon nach Sekunden klar: Mit packenden Duellen und gelungenen Spielvarianten ist "Bust a Move" und seine Fortsetzungen eines der besten Geschicklichkeitsspiele.

BESTES SPIEL
Bust a Move 2 (Saturn)

Magic Moment: Im Puzzle-Modus mit einem Banden-Treffer das Feld in einer Sekunde abzuräumen!

57 Virtua Racing

SEGA, 1992

Mega Drive/32X: Als Automat revolutionierte "Virtua Racing" die Rennspiel-Szene mit schnellen Polygon-Kursen und motivierender Vernetzungsoption. Zwei Jahre später überraschte Sega mit einer hochkarätigen 16-Bit-Umsetzung. Als bislang beste Heimversion rauschte das Modul für Segas 32X-Aufsatz ins



Ziel – und kassierte dank zeitlosem Kurs-Design und ausgereifter Steuerung eine unserer höchsten Spielspaß-Wertungen.

Magic Moment: Bislang nur ruckelnde Polygon-Rasereien und Bitmap-Objekte gewöhnt, staunte der Mega-Drive-Fahrer erstmals über eine flotte 3D-Kulisse: Dank teurem Beschleuniger-Chip im Modul überholte "Virtua Racing" alle anderen Mega-Drive-Rennspiele – sogar Nintendos FX-Chip sah dagegen alt aus.

brutzeln anfliegende Raumer aus dem Orbit, Lenkraketen peilen die futuristischen Stahl-Bosse an – grafisch wird die 8-Bit-Hardware bis auf's Letzte ausgereizt. Mit den Nachfolgern "Superstar Soldier" und "Final Soldier" wurde die Optik, nicht aber das Spiel besser – leider gab's nie Umsetzungen auf andere Konsolen!

Magic Moment: Wieder mal vom meterdicken Laserstrahl des zweiten Endgegners geröstet zu werden und die ausladende Mega-Bewaffnung zu verlieren – mit Ausnahme des popligen Standard-Schusses.

SERIE

56 Aleste

COMPILE, 1986-1990



Die grafisch pompösen Abenteuer des "Aleste"-Raumers erfreuten schon Master-System-Actionspieler, doch mit der Mega-Drive-Version erreichte die Serie ihren Höhepunkt: Sprite-Overkill, packende Rockmusik und gewiefte Roboter-Bosse, die sich nach vermeintlichem Exodus transformieren und erneut attackieren, schufen eine bombastische Spielhallen-Atmosphäre. Nur absolute Profis genossen den kompletten Abspann auf der härtesten Stufe.

BESTES SPIEL Musha Aleste (Mega Drive)

Magic Moment: Das Gefühl der Höhenangst, wenn in Level 4 der Platten-Untergrund direkt unter dem Schiff wegbricht und Ihr zu einer Highspeed-Jagd über einem Canyon startet.

SERIE

55 Choplifter

BRODERBUND, 1982-1993



Packendes Helikoter-Geiseldrama: Nur wenige Meter jenseits der Grenze befindet sich die US-Basis, zu der in Baracken eingeschlossene POWs ausgeflogen werden müssen. Wachsame Panzer bemerken jeden Landeversuch des Helis, oft genug läßt der wackere Retter verzweifelt winkende Geiseln auf Grund zu geringer Ladekapazität im Feindesland zurück. Das oben abgebildete Super-NES-Update ist ebenso gut spielbar und wurde mit "Fort Apokalypse"-Elementen angereichert.

BESTES SPIEL Choplifter (Arcade & Master System)

Magic Moment: Nachdem Ihr beim Flug in einen Höhlenkomplex permanent gegen Hindernisse donnert, versucht Ihr's mit einem Wendemanöver: Ihr fliegt nun rückwärts und werdet von den Geschützstellungen nicht beschossen.

54 Gunhed

HUDSON, 1989

PC-Engine: Mit der radikalen Actionschlacht im Weltraum fühlten sich PC-Engine-Besitzer wie in der Spielhalle. Die bombastischen Extrawaffen (in mehreren Stufen ausbaubar) sorgen für Vernichtung in großem Stil: Mächtige Laser



SERIE

52 Sokoban

ASCII, 1984-1990



Das simple Kisten-Geschiebe hat jeder in wenigen Minuten kapiert. Was allerdings dem Spieler an teuflischen Level-Kombinationen zugemutet wird, führt schnell zum Video-Wahnsinn mit Zweifeln an der eigenen Intelligenz. Besonders die 300 Level starke PC-Engine-Version überzeugt mit gelungener Grafik, übersichtlicher Darstellung und nervenschonender Zugrücknahme.

Magic Moment: Nach einer halben Stunde Spielzeit zu erkennen, daß die dreißigste und letzte Kiste schon gegen Anfang unwiderruflich in eine Ecke bugsiert wurde...

BESTES SPIEL Sobokan World (PC-Engine)

51 Q-Bert

GOTTLIEB, 1983



Diverse Systeme: Ein possierliches Rüsseltier als Frühzeit-Hüpfheld: Auf einer Pyramide müßt Ihr Felder einfärben und dabei einer Handvoll taktisch versierter Feinde ausweichen. So einfach das Konzept, so zeitlos der Spielspaß: Strategisches Geschick ist zum Überleben mindestens genauso wichtig wie flotte Joystick-Reaktionen. Die Nachfolger ("Q-Bert Qubes", "Q-Bert 3") verkomplizierten das Spielkonzept, erreichten aber trotz hohem Spaßfaktor nicht die Brillanz des Originals.



SERIE

53 Thunderforce

TECHNO SOFT, 1990-1992

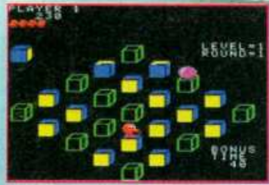


Die revolutionäre dritte Folge der Weltraumballerei war so gut, daß sie sogar den Sprung in die Spielhalle schaffte. Sinnigerweise wurde gerade diese nie in Deutschland veröffentlicht. Auch der Nachfolger war ein episches Ballerfest, das neben Grafik an der Hardware-Grenze innovative Levels und intelligente Extrawaffen besaß. Mit den 1:1-Remakes kommen jetzt Saturn-Besitzer in den Genuß der Klassiker: Auch wenn die Grafik im 32-Bit-Zeitalter nicht mehr up to date ist, das kreative Level- und Gegner-Design schlägt alle Neuzeit-Ballereien.

BESTES SPIEL Thunderforce (Mega Drive)

Magic Moment: In unbeschwerter Siegerlaune zu entdecken, daß hinter dem vermeintlichen Endlevel "Iron Core" noch der finale Abschnitt "Cerberus" lauert...





Magic Moment: Wenn es gelingt, die Schlange zum Todessprung zu verführen, ist die Freude groß. Dumm wird's nur, wenn die seitlichen Schwebeplattformen aufgebraucht sind...

47 Dune 2
WESTWOOD, 1994

Mega Drive: Die tadellose Sega-Version des Amiga-Hits läßt sich trotz fehlender Maus-Option optimal steuern. Die schweren Missionen fordern sowohl flinke Reaktionen als auch überlegte Taktik. Mit der Möglichkeit, waffenstarrende Festungen zu errichten, kann der Wohnzimmer-Feldherr seine Machtphantasien ausleben...



Magic Moment: Mit einer Gruppe von 30 Einheiten in einer Großoffensive eine ausgebaute Stellung anzugreifen, und bei der Vernichtung des Bauhofs zu scheitern... Alles vergebens!

SERIE

50 Phantasy Star
SEGA, 1988-1995

Die vierteilige Rollenspiel-Saga reicht zwar audiovisuell nicht an die "Final Fantasy"-Epen von Square heran, doch Charakterdesign, detailreiche Monster-Horden und die galaktische Chronik um das Sonnensystem Algo faszinierte jeden Rollenspieler. Was mit Teil 1 auf dem Master System begann, erlebte mit Teil 2 auf dem Mega Drive seinen Höhepunkt.



BESTES SPIEL Phantasy Star 2 (Mega Drive)

Magic Moment: Nach dem hart erkämpften Sieg über den vermeintlich finalen Obermotz "Dark Force" in Teil 2 erwartet Euch die gleichermaßen zerstörerische wie faszinierende "Mother Brain" – doch Euer Kampf ist noch lange nicht zu Ende...

49 Indiziertes Spiel
NINTENDO/RARE, 1996

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus rechtlichen Gründen nicht näher auf diesen Titel eingehen können.

48 NHL Hockey
ELECTRONIC ARTS, 1993-1997

Mega Drive: Electronic Arts war es zu verdanken, daß das Mega Drive in den frühen 90er Jahren zur besten Sportspiel-Konsole reifte. Insbesondere "NHL Hockey" mit seinen jährlichen Updates sorgte für heiße Gefechte im Eisstadion: Action und Taktik im optimalen Mischungsverhältnis, zahllose Optionen und ausufernde Statistiken brachten die Augen von Sportspielfans zum Glänzen. Leider erwiesen sich die Umsetzungen für Super NES und Playstation als nicht ganz so wegweisend und nutzten die Hardware weniger gut aus.



Magic Moment: Die erste Partie im Vier-Spieler-Modus: Multi-Player-Sportspiele waren anno '93 noch selten und so prägte sich dieser Hockey-Abend mit seinen absichtlichen Brutalo-Fouls, mißlungenen Paßversuchen und nicht zitierbaren verbalen Beschimpfungen unauslöschlich ins Gedächtnis ein.

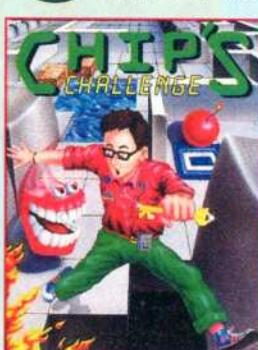
46 Ghouls'n'Ghosts
CAPCOM, 1988

Arcade: Der Nachfolger des Friedhofs-Dramas "Ghosts'n' Goblins" schickt den Spieler erneut auf eine unheimliche Reise ins Reich der Untoten, Dämonen und Geister. Die besten Heimversionen sind die seltene Super-Grafx-Fassung und das veränderte "Super Ghouls'n'Ghosts" für das Super NES.



Magic Moment: In der Kiste steckt kein Extra sondern ein magiebegabter Hofnarr – ein Blitz und Ihr watschelt für einige Sekunden als Ente umher.

45 Chip's Challenge
EPYX/ATARI, 1989



Lynx: Die innovative Action-Tüftelei ist eines der ersten und besten Module für Ataris Handheld. In mehr als hundert umfassenden Levels müßt Ihr Rätsel lösen und Geschicklichkeit beweisen. Anders als „Sokoban" basiert „Chip's Challenge" nicht auf einer genialen Spielidee, sondern fasziniert durch das homogene Zusammenwirken von mehreren Dutzenden Spielelementen.

Magic Moment: Hat man endlich ein Fragezeichen-Feld entdeckt, wird die Aufgabe des aktuellen Levels klarer: Der Moment der Erleuchtung.

44 Command & Conquer
WESTWOOD, 1996



Playstation/Saturn: Mit "Dune 2" bewies Westwood bereits 1992 ein begnadetes Händchen für Echtzeit-Scharmützel. Doch die Zeit war noch nicht reif – PC-Besitzer vertrieben sich damals die Zeit lieber mit Rollen- und Adventure-Spielen. 1995 lockte Westwood mit ähnlichem Spielprinzip erneut, diesmal mit deutlich aufgemotzter Präsentation – und siehe da, "C&C" mauserte sich zum meistverkauften PC-Spiel des Jahres. Playstation- und Saturn-Feldherren mußten sich ein Jahr gedulden, doch die spielerischen Qualitäten des Strategie-Knallers standen auch Ende 1996 außer Frage – nur die fehlende Speicheroption ist unglücklich, dafür wurde der recht happige Schwierigkeitsgrad etwas gesenkt.

Magic Moment: Mit Kommentaren wie "Alles eine Frage der Spezialisierung" oder "Geschenk des Hauses, völlig unverbindlich" metzelte sich der Echtzeit-Stratege höhnisch lachend durch feindliche Linien – die krächzende Synchronstimme der deutschen Version unterstrich den Sarkasmus.

43 Rainbow Islands
TAITO, 1987

Arcade: Die in Menschengestalt zurückverwandelten "Bubble Bobble"-Saurier hüpfen auf selbstfabrizierten Regenbögen durch ein kunterbuntes Abenteuer, bei dem die Vielzahl versteckter Extras, bis ins Detail ausgetüftelte Level und pure Spielbarkeit für grenzenloses Vergnügen sorgt. Die aufgebohrte Remix-Version der 32-Bit-Fassung (zusammen mit "Bubble Bobble", siehe oben, erhältlich) erfreut Grafik-Fans.



Magic Moment: Nach einem schnellen Aufstieg den Anschluß-Regenbogen zu verpassen und eineinhalb Bildschirmhöhen nach unten zu plumpsen.



42 Wing Commander 3
ORIGIN, 1995

3DO: Trotz betagter Prozessor-Leistung zauberte Chris Roberts' Team die beste "Wing Commander"-Episode fürs 3DO. Entgegen dem vierten Teil waren die stilvollen FMV-Intermezzos mit Mark Hamill primär Stimmungsbeiwerk, im Vordergrund standen Weltraumgefechte mit Missions-Struktur und Interkom-Sprüchen. Ein kinoreif inszenierter SF-Epos.

Magic Moment: Der Eject-Knopf blinkt, die Alarmsirene schrillt – Euer Schiff ist ein schwelender Schrotthaufen, und der Commander wird Euch zusammenstauchen – aber Ihr habt den verdammten Zerstörer in Stücke geschossen!



41 Tomb Raider
CORE DESIGN, 1996

Playstation/Saturn: Für Lara wurde die Werbetrommel geschlagen wie für kaum ein anderes Produkt zuvor – Core Design hat die Ziele hoch gesteckt: Entgegen aller Skepsis revolutionierte das Abenteuer mit 360-Grad-Bewegungsradius und gigantischen Polygon-Bauten die 32-Bit-Generation. Rätsel und schwindelerregende Kraxeleien sind dank der Grafik-Innovation nochmal so spannend.



Magic Moment: Wenn der Tyranno-Saurier durch das "Verlorene Tal" trampelt und Lara zwischen riesigen Polygon-Kiefern zermalmt, fällt auch hartgesottenen Abenteurern das Herz in die Hose.

TECHNIK-TRAUM:

Sound- und Grafik-Pioniere

Donkey Kong Country (Serie)
SUPER NINTENDO: ZUM 16-BIT-FINALE ERREICHT DAS SUPER NES TECHNISCHE HOCHFORM: DER RENDER-AFFE BESCHÄMT NOCH IMMER MANCHEN 32-BIT-KONKURRENTEN.

Super Mario 64
NINTENDO 64: VORGESCHMACK AUF DIE VIRTUAL-DIMENSION: 360-GRAD-ESKAPADEN IN FLÜSSIGER UND FEHLERLOSER 3D-WELT.

Starwing
SUPER NINTENDO: POLYGON-ACTION FÜR DIE 16-BIT-GENERATION: AUFWENDIGE 3D-KULISSEN UND DYNAMISCHE RAUMSCHLACHTEN – DANK FX-ZUSATZCHIP.

Tomb Raider
PLAYSTATION/SATURN: INDY JONES KOLLEGIN LARA CROFT AUF MARIOS SPUREN: 3D-ADVENTURE MIT RIESIGEM ARCHÄOLOGIE-TERRAIN UND DEFTIGEM PUZZLE-GEHALT. AUCH SPIELERISCH EIN VORZEIGEWERK DES GENRES.

Starblade
ARCADE: KEIN MUSTER AN INTERAKTION, ABER GRAFISCH WEGWEISEND: NAMCOS 3D-RAUMSCHLACHT WURDE MIT COCKPIT UND RÄUMLICHER VERZERRUNGSLINSE AN DIE SPIELHALLEN GELIEFERT. KONSOLEN-UMSETZUNGEN KAMEN SPÄT UND WAREN TECHNISCH WENIGER INNOVATIV ALS DAS ORIGINAL.

SERIE

40 Strike
ELECTRONIC ARTS, 1992-1997



Bereits ein Jahr nach dem Ende des Golfkrieges veröffentlichte Electronic Arts die Videospiel-Umsetzung: Die Mannen um Designer Mike Posehn stellten ein ausgereiftes Actionspiel mit taktischem Einschlag auf die Beine. Beherrschung der Waffensysteme und Steuerung Eures Helis waren ebenso von Bedeutung wie die strategische Planung der Flugrouten, denn Munition und Treibstoff waren äußerst knapp. Die Nachfolger boten zwar mehr Abwechslung, konnten jedoch weder den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad noch das motivierende Missions-Design des Erstlings übertrumpfen.

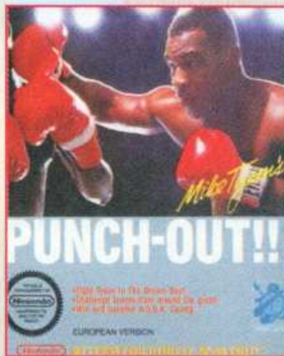


Magic Moment: Ihr fühlt Euch wie Weltpolizist "Uncle Sam" persönlich, wenn Ihr nach drei leergeschossenen Magazinen endlich "Madman" Hussein aus seinem Flucht-Jet pustet.

BESTES SPIEL
Desert Strike (Mega Drive)

39 Punch-Out
NINTENDO, 1989

NES: Die Umsetzung des gleichnamigen Nintendo-Automaten stellt alle Boxkonkurrenten mit durchdachtem Kampfsystem und findigen Taktiken in den Schatten: Ihr blickt Eurem transparenten Ringneuling über die Schulter und habt so perfekte Übersicht. Nur wer des Gegners Schwächen ausnützt, ist siegreich, Zufalls-Knockouts existieren nicht. Die ausgefallenen Clown- und Opa-Kontrahenten freuen sich über jeden Treffer, feiern in sicherer Entfernung ihren bevorstehenden Sieg oder staunen benommen über Eure harte Rechte: Selbst chancenlose Verlierer geben niemals auf. Das Super-NES-Remake (1994) spielt sich ähnlich gut wie das Original, das ursprünglich als "Mike Tyson's Punch-Out" auf den Markt kam.



Magic Moment: Boxfans freuen sich auf jeden Kampf mit Mr. Sandman. Der afroamerikanische Muskelprotz ist flink wie ein Wiesel und streckt Euch gegen Ende mit dem berühmten "Roy Jones Jr."-Fausthagel zu Boden: Ein Kampf wie im Fernsehen.

38 Klax
ATARI GAMES, 1990

Diverse Systeme: Endlich eine (fast) ebenbürtige Alternative zu "Tetris": "Klax" stellt Euch an das Ende von fünf Förderbändern, auf denen verschiedenfarbige Quader heranpurzeln. Diese sollt Ihr geschickt stapeln, um nicht den Lagerplatz aufzubrauchen. Die zeitlose Kombination aus strategischem Denken und gnadenloser Action wurde für praktisch alle Systeme (inklusive Lynx und Atari VCS) umgesetzt.



Magic Moment: Das erhebende Gefühl, zum ersten Mal ein "großes X" zu stapeln – und im anschließenden Warp mehrere Levels zu überspringen!

37 Sega Rally
SEGA, 1996



Saturn: Segas Schlammschlacht berauscht Euch weder mit Effekt-Hascherei noch Geschwindigkeitswahn – dafür wurde eine riesige Options-Liste gestrickt und eine von 32-Bit-Konkurrenten bislang ungeschlagene Fahr-Physik simuliert: Euer Wagen rutscht durch den Schlamm und hat mit akkurat berechneter Bodenhaftung zu kämpfen.

Magic Moments: Nach dem "Grand Prix"-Sieg brettert Ihr durch den "Lakeside"-Bonuskurs – nur Veteranen haben am Seeufer eine Chance.

36 Pirates Gold
MICROPROSE, 1994

Mega Drive: Neben der NES-Fassung des Originals gilt die Sega-Version der Seebären-Simulation als die beste Konsolenumsetzung. Der Mix aus Actionszenen und simpel gestrickten Freibeuter-Aufträgen ist über technischen Schnickschnack erhaben, der Motivations-Pegel steht noch heute auf Hochwasser.

Magic Moment: Nachdem Ihr mit einem unterbesetzten Nachen durch die Karibik geschippert seid, erobert Ihr eine spanische Galeone: Vom Machtgefühl berauscht, versenkt Ihr alles, was Euch vor die Kanone dümpelt.





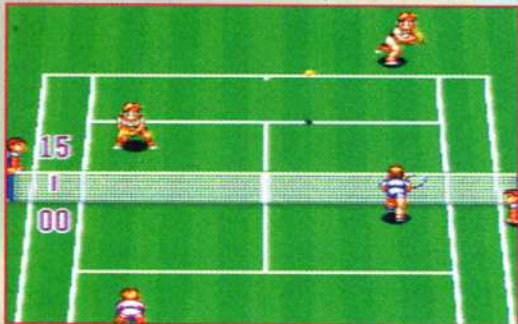
35 Nectaris
HUDSON SOFT, 1989

PC-Engine: Mit dem Hexfeld-Strategiespiel legte Hudson den Grundstein für spätere PC-Hits wie "Battle Isle". Auf überschaubaren Karten liefern sich Engine-Besitzer beinharte Gefechte mit mächtigen Panzern. Auch zu zweit kann gespielt werden, Schlacht-Animationen



verdeutlichen den Ausgang der Duelle. **Magic Moment:** Beim Umfassen einer Feind-Einheit mit den allmächtigen "EF 88"-Kampfbombern diese völlig zu vernichten.

34 Super Final Match Tennis
HUMAN, 1994



Super Nintendo: Wer diesen Import ergattert hat, darf sich glücklich schätzen: Die Weiterentwicklung des PC-Engine-Klassikers "Final Match Tennis" ist die beste Tennissimulation der Gegenwart. Anfangs undurchschaubar, entpuppt sich das Human-Werk als überaus clever konzipiertes Tennisspiel mit unschlagbarer Langzeit-Motivation. Highlight ist das flexible Schlagsystem mit doppeltem Knopfdruck und daraus resultierenden 20 Schlagvarianten.
Magic Moment: Vorgabe: Japanische Anleitung & verwirrende Schlagkombinationen. Ergebnis: Viel Frust. Um so gelöster die Stimmung, nachdem man das Doppelknopf-System beim Schlagen endlich kapiert hat und den Gegner nach Strich und Faden ausplaziert und mit immer neuen Schlagvarianten überrascht.

33 Revenge of Shinobi
SEGA, 1993



Mega Drive: Das Mega Drive war jung, der Spielautomat "Shinobi" allseits bekannt. Da veröffentlichte Sega mit Revenge of "Shinobi" (Original-Titel Super "Shinobi") eine meisterhafte Exklusiv-Entwicklung für ihre 16-Bit-Konsole. Das gradlinige Schwertschwung- und Shuriken-Spektakel überzeugte mit einer Handvoll großzügig dimensionierter, perfekt designter Levels mit fantasievollen Endgegnern vor traumhaften Kulissen. Keine andere "Shinobi"-Variante konnte diesem Meisterwerk das Wasser reichen - lediglich die beiden Game-Gear-Fassungen von "Shinobi" belebten den Zauber partiell wieder.
Magic Moment: Der Moment der Erkenntnis, daß man den Doppelsprung mit Fünfer-Shuriken-Abwurf fortan beherrscht.

32 Herzog 2
TECHNOSOFT, 1989

Mega Drive: Mit der gnadenlosen Echtzeit-Schlacht gegen den Computer oder per Split-Screen gegen einen Kumpel veröffentlichte Technosoft in der 16-Bit-Frühzeit einen Meilenstein des Genres, der noch heute vielen Genre-Kollegen in Punkto Dramatik und Technik überlegen ist. Leider war die Zeit damals noch nicht reif für solche Konzepte, trotz PAL-Release blieb die Perle von der Spieler-Masse unbemerkt...
Magic Moment: Beim Kampf um eine Infanterie-Basis den vierten Mann des Gegners kurz vor Betreten der Station zu eliminieren und genüßlich zuzusehen, wie der eigene vierte Mann die Basis einnimmt.



31 Shangai
ACTIVISION, 1986-1995

Diverse Systeme: Ist's ein Spiel oder die moderne Form der Meditation? Zumindest im Solo-Modus ohne Gegner und Zeitvorgaben



gibt's kein entspannenderes Spiel als Shanghai. Wir blicken auf 144 aufgetürmte Steinchen mit asiatischen Schriftzeichen und suchen identische Symbole – zweimal geklickt, weg sind sie, wo ist das nächste Pärchen? Mit Maus-Steuerung macht's am meisten Spaß.
Magic Moment: Neulich im Zwei-Spieler-Modus: Gerade hab' ich das passende Symbol noch gesehen... Verflixt nochmal, wo war das doch gleich... Irgendwo da rechts oben... Mist, Zeit abgelaufen.

30 International Superstar Soccer
KONAMI, 1997

Nintendo 64: Das jüngste Spiel in unseren Top 100 wurde ursprünglich für das Super Nintendo entwicklt, erreichte als "Deluxe"-Edition den Status "Bestes Videospiel-Fußball" und übertrifft in der 64-Bit-Neuauflage alle Erwartungen. Steuerung und Spielablauf sind perfekt austariert, die Krönung ist jedoch die beste Sportspiel-Grafik, die man je gesehen hat.



Magic Moment: Die Doppelpaß-Optionen mit computergesteuerten Mitspielern sind so facettenreich, daß man viel Übung braucht. Hat man es schließlich kapiert, laufen die gegnerischen Kicker ins Leere.

SERIE

29 Donkey Kong
NINTENDO, 1981-1995



Mit vier Bildern hielt der Jump'n'Run-Urvater damals ganze Spielhallen in Atem. Jedes Bild (Fässer, Fließbänder, Aufzüge und Nieten-Entfernung) verlangt spezielles Timing, durch stark anziehenden Schwierigkeitsgrad ist der Klassiker auch heute noch eine Herausforderung. Der Nachfolger "Donkey Kong Jr." hielt das Niveau, der Blindgänger "Donkey Kong III" ruhe dagegen in Frieden.
Magic Moment: Zum ersten mal alle Nieten aus dem Gerüst in Bild 4 zu ziehen und (zumindest für kurze Zeit) mit der geliebten Prinzessin vereint zu sein!

BESTES SPIEL
Donkey Kong (diverse Systeme)

OMINÖSE OBSKURITÄTEN:
von missverstanden bis bizarr

Persona
PLAYSTATION: ABGEHOBENES ESOTERIK-ROLLENSPIEL MIT TAROT-GEFECHTEN: GEHEIMTIP FÜR KARTENLEGER UND OPFERLÄMMER.

Earthbound
SUPER NINTENDO: ROLLENSPIEL-TEENAGER DURCHFORSTET CUTY-WELT UND SCHMUNZELT ÜBER HINTERGRÜNDIGEN NIPPON-HUMOR.

Mystic Defender
MEGA DRIVE: DIE 8-BIT-VORGÄNGER KENNT HIER KEINER, DER INHALT SORGTE FÜR ERSTAUNEN UND ENTRÜSTUNG. ABSTRUSE MONSTER UND KILLER BABYS: TROTZ GUTER SPIELBARKEIT WAREN VIELE SEGA-FANS ÜBERFORDERT.

Shakan
MEGA DRIVE: NINJA-ZOMBIE RUCKELT DURCH 1000 UND EINE DIMENSION: NUR GRUFTIS KAPIEREN DEN OKKULTEN HINTERGRUND.

Mazer
3DO: HUCH, DIGITALISIERTEN PANTOFFELHELDEN IN ISOMETRISCHEN HIGH-TECH-LABYRINTHEN.

ZAPP
G•A•M•E•S

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

SONY PSX		SATURN	
LEGACY OF KAIN	US 119,–	VIRTUA ON	US 119,–
KINGS FIELD 2	US 119,–	SONIC 3D BLAST	US 119,–
DECEPTION	US 119,–	BUG TOO	US 109,–
REBEL ASSAULT	US 119,–	VIRTUA COP 2	US 119,–
DISRUPTOR	99,–	AMOK	US 129,–
TOMB RAIDER	99,–	STORCER	US 129,–
BAPHOMETS FLUCH	109,–	MANXX TT	US 129,–
X-COM 2	109,–	DIGITAL PINBALL 2	JP 129,–
RAGE RACER	JP DEZ.	FIGHTERS MIX	JP 129,–
SOUL EDGE	JP DEZ.	ENEMY ZERO	JP 139,–

Nintendo 64

WAYNE GRETZKY HOCKEY	169,–	K.I. GOLD	I.V.
SHADOW OF EMPIRE	I.V.	TRILOGY	I.V.
MARIO KART R	I.V.	CRUISIN USA	I.V.
INT. SUPERSTAR SOCCER	I.V.		

HTTP://www.zappgames.com

PLAYSTATION/SATURN
AN + VERKAUF VON
GEBRAUCHTSPIELEN
06731/10845

DER SCIENCE FICTION MERCHANDISE VERSAND

HOTLINE & FAX: 02302/23252 (275896)

SONY PLAYSTATION	
2 Xtreme dt.	94,95 DM
Command & Conquer dt.	88,95 DM
Crusader-No Remorse dt.	94,95 DM
Destruction Derby 2 dt.	94,95 DM
Hexen dt.	88,95 DM
NasCar Racing 96 dt.	94,95 DM
NHL 97(EA) dt.	89,95 DM
Porsche Challenge dt.	98,95 DM
Rage Racer jp.	139,95 DM
Resident Evil II jp.	139,95 DM
Soul Edge jp.	149,95 DM
Syndicate Wars us.	109,95 DM
Tobal No.1 dt.	94,95 DM
Total NBA 97 dt.	98,95 DM
Twisted Metal 2 dt	94,95 DM

NINTENDO 64: (Ab 01. März)

!!! Vorbestellung dringend erbeten !!!

Blast Corps us.	189,95 DM
Mario 64 (Spieleberater dt.)	29,95 DM
Mario 64 dt.	99,95 DM
Mario Kart 64 jp.	219,95 DM
Pilotwings dt.	109,95 DM
Star Wars: Shadows dt.	149,95 DM
Turok Dinosaur Hunter us.	189,95 DM
Wave Race dt.	99,95 DM
Nintendo 64 (Grundgerät) dt.	399,95 DM
Nintendo 64 + Mario dt.	489,95 DM
Memory Card dt.	39,95 DM
Analog-Joypad dt.	59,95 DM
HF-Modulator (Antenne)dt.	49,95 DM

SEGA SATURN: Auf Anfrage!

JETZT ABER RAUS DAMIT: (Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht)

Earthworm Jim PSX dt.	79,95 DM	Alien Trilogy SAT us.	69,95 DM
Poed PSX dt.	79,95 DM	Darkstalkers PSX dt.	79,95 DM
Streetracer PSX dt.	79,95 DM	Firo & Klawd PSX dt.	79,95 DM
Tunnel B1 PSX dt.	79,95 DM	Mario 64 N64 us.	129,95 DM
Wipe Out 2097 PSX dt.	79,95 DM	Motor Toon G.P. II PSX dt.	79,95 DM
X-Com 2: Terror PSX dt.	79,95 DM	NHL Powerplay 96 PSX us.	59,95 DM

PC - CD - ROM auf Anfrage, Toptitel ab Lager lieferbar !

Besuchen Sie eines unserer Ladenlokale. Sie finden uns in:

58452 Witten, Breddestr. 38
Tel & Fax: 02302/51767

44629 Herne, Bahnhofstr. 92
Tel & Fax: 02323/55034

ÜBRIGENS... Wir führen auch:

VIDEOS z.B.: Mangas, Splatters, Horror (Strong uncut!), Star Trek (Voyager, Deep Space 9, Classic)

TRADING- & GAME CARDS z.B.: Magic-The Gathering (Visions) Star Wars, Star Trek etc.

SCIENCE FICTION MERCHANDISING z.B.: Modellbausätze, Figuren, T-shirts etc.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Hardware, Neuheiten, Importe, Zubehör und Preisliste auf Anfrage! Importe sind spätestens zwei Tage nach Veröffentlichung bei uns zu haben. Porto, Verpackung in Sicherheitstasche und Nachnahme 10,00 DM + 3,00 DM Zahlkartengebühr. Porto, Verpackung in Sicherheitstasche bei Vorkasse nur 7,00 DM.
Händleranfragen erwünscht!!!

P.S. Bitte nutzen Sie unseren unverbindlichen Rückrufservice (ab 300,- Bestellwert versandkostenfrei.) bei Reservierungen bzw. Vorbestellungen rufen wir Sie nach Erscheinen des Artikels zurück und informieren Sie über den jeweiligen Preis.(UNVERBINDLICH!!!)

VIRTUAL WORLD

dynatex

Vertrieb für Unterhaltungselektronik GmbH
Brückstraße 42-44 · 44135 Dortmund

Telefon 02 31 / 55 75 00-0
Telefax 02 31 / 55 75 00 29

SONY PLAYSTATION

Deutschland

D184	**2Extreme (Extr. Games2)**	**99.90**
D162	A Train Global Evolution	89.90
D127	Actua Golf	69.90
D271	Adventure of Lomax	89.90
D024	Alien Trilogy	84.90
D083	Alien Trilogy englisch	89.90
D255	Andretti Racing	89.90
D159	Aquanaut's Holiday	99.90
D286	**Area 51**	**89.90**
D171	Baphomets Fluch (B. Sw.)	89.90
D248	Batman Forever Coin-Op	89.90
D157	Battle Arena Toshinden 2	99.90
D268	**Bedlam**	**89.90**
D161	**Beyond the Beyond**	**99.90**
D237	**Black Dawn**	**89.90**
D274	Blast Chamber	89.90
D100	Blazing Dragons	79.90
D224	Bubble Bobble Collection	79.90
D225	Burning Road	79.90
D223	Bust a Move 2: The Arcade	69.90
D029	Casper	79.90
D167	Chronicles of the sword	89.90
D178	**City o.t. lost children**	**99.90**
D287	Command & Conquer	89.90
D296	**Cool Boarders**	**99.90**
D173	Crash Bandicoot	109.90
D250	**Crow: City of Angeles**	**89.90**
D219	**Crusader – No Remorse**	**89.90**
D062	Cyber Speed	49.90
D033	Cyberia	79.90
D082	D	79.90
D141	Darkstalkers	89.90
D229	Davis Cup Tennis	89.90
D142	**Deadly Skies**	**89.90**
D034	Descent	79.90
D182	**Destruction Derby 2**	**99.90**
D104	Disc World deutsch	89.90
D197	**Discworld 2**	**99.90**
D263	Disruptor	89.90
D243	**Dragonheart: Fire & Steel**	**89.90**
D146	Earthworm Jim 2	89.90
D301	**Epidemic (Kileak Blood 2)**	**89.90**
D016	Extreme Games	89.90
D030	F. Thomas Big Hurt	79.90
D091	Fade to Black	89.90
D220	Fifa Soccer 97	89.90
D266	Firo & Klawd	89.90
D139	Formel 1	99.90
D163	Galaxian 3	89.90
D101	Gex	69.90
D050	Goal Storm	59.90
D238	**Grid Run**	**89.90**
D185	**Gun Law (Horned Owl)**	**89.90**
D165	Gunship 2000	99.90
D283	Hardcore 4 x 4	89.90
D235	Hyper Match Tennis Tour	89.90
D257	**Incredible Hulk Pantheon**	**89.90**
D309	**Independence Day**	**89.90**
D121	Int. Track & Field	99.90
D244	**Iron & Blood**	**69.90**
D222	**Iron Man X-0 Manowar**	**69.90**
D198	**Island of Dr. Moreau**	**99.90**
D297	**Jet Rider**	**99.90**
D215	John Madden 97	89.90
D168	Jumping Flash 2	89.90
D298	**Kings Field**	**99.90**
D122	Konami Open Golf	69.90
D064	Lone Soldier	69.90
D036	**Lost Vikings 2**	**89.90**
D251	**Magic the Gathering**	**89.90**
D236	**Mega Man X3**	**89.90**
D179	Moto Toon 2	89.90
D175	Myst	89.90
D105	NBA – In the Zone	69.90
D269	**NBA Hangtime**	**89.90**
D246	NBA Jam Extreme	89.90
D218	NBA Live 97	89.90
D214	**NHL Hockey 97**	**89.90**
D148	**NHL PowerPlay Hockey 97**	**84.90**
D158	Namco Museum Piece 1	99.90
D172	Namco Museum Piece 2	89.90
D191	**Namco Museum Piece 3**	**89.90**
D233	**Nascar Racing 96**	**89.90**
D207	Olympic Soccer	89.90
D128	Onside Soccer	89.90
D216	PGA Tour Golf 97	89.90
D144	PO'ed	89.90
D267	Pandemonium	89.90
D048	Parodius Deluxe	59.90
D174	Penny Racers	89.90
D293	**Perfect Weapon**	**89.90**
D210	Pete Sampras Tennis	69.90
D285	**Player Manager**	**89.90**
D187	**Porsche Challenge**	**99.90**
D290	**Power Move Pro-Wrestling**	**89.90**
D160	Prime Goal EuroChallenge	89.90
D125	Project Overkill	89.90
D052	Rayman	79.90
D282	Re-Loaded	89.90
D152	Resident Evil	89.90
D145	Return Fire	89.90
D003	Ridge Racer	79.90
D136	Ridge Racer Revolution	99.90
D270	**Robotron "X"**	**89.90**
D273	**Samurai Showdown**	**99.90**
D177	Sim City 2000	89.90
D149	Skeleton Warriors	84.90
D099	Slam'n Jam	49.90
D181	**Smash Court Tennis**	**89.90**
D203	**Soul Blade (Edge)**	**99.90**
D217	Soviet Strike	89.90
D087	Space Hulk	89.90
D189	**Spiral Saga**	**99.90**
D228	**Spot III**	**89.90**
D239	**Star Gladiator**	**89.90**
D211	Starfighter 3000	69.90
D110	Steel Harbinger	79.90
D060	Street Racer	89.90
D240	Streetfighter Alpha 2	89.90
D247	**Super Motocross**	**89.90**
D114	Supersonic Racer	79.90
D306	**Superstar Soccer Deluxe**	**89.90**
D258	**Swagman**	**89.90**
D090	**Syndicate Wars**	**89.90**
D176	Tekken 2	109.90
D262	**Tempest X**	**89.90**
D205	**Tenka – Lifeforce**	**99.90**
D289	**The Devide: Enemis Within**	**89.90**
D260	**The Last Dynasty**	**89.90**
D150	Tilt	84.90
D092	Time Commando	89.90
D254	**Tobal No. 1**	**99.90**
D259	Tomb Raider	89.90
D094	Total NBA	99.90
D300	**Total NBA 97**	**99.90**
D164	**Transport Tycoon**	**99.90**
D234	Tunnel B1	89.90
D186	**Twisted Metal 2**	**99.90**
D154	Victory Boxing	89.90
D044	Viewpoint	49.90
D155	Virtual Golf	89.90
D261	**Virtual Pool**	**89.90**
D249	WWF in your House	89.90
D230	**Whizz**	**89.90**
D209	Williams Arcade Hits	69.90
D221	**Wing Commander IV**	**99.90**
D001	Wipe Out	89.90
D183	Wipe Out 2097	99.90
D070	Worms	89.90
D272	X-Com Terror fr. the Deep	89.90

USA

U142	2Xtreme	89.90
U174	3D Baseball	89.90
U113	Andretti Racing	49.90
U149	Batman Forever: The Arcade	39.90
U087	Beyond the Beyond	69.90
U161	Bubsy 3D	49.90
U154	Chronicles of the Sword	39.90
U175	Contra: Legacy of War	89.90
U101	Crash Bandicoot	69.90
U156	Deception (Castle of Dam.)	99.90
U131	Disruptor	49.90
U159	Dragon Heart	79.90
U118	Epidemic – Kileak II	49.90
U062	Extreme Pinball	39.90
U129	Floating Runner	39.90
U146	Grid Runner	49.90
U115	Iron & Blood	49.90
U098	Iron Man X-O Manowar	39.90
U155	Jet Moto	89.90
U030	Jupiter Strike	29.90
U168	Kings Field II	69.90
U123	MLB Pennant Race	89.90
U169	NBA In the Zone II	89.90
U107	NFL Full Contact	69.90
U164	NFL Game Day 97	49.90
U042	NFL Gameday	29.90
U127	NHL Face Off 97	49.90
U151	NHL Hockey 97	49.90
U182	NHL Open Ice	79.90
U105	NHL Powerplay Hockey 96	39.90
U139	Nascar Racing	79.90
U183	Persona	99.90
U152	Pitball	39.90
U167	Power Move Pro Wrestling	79.90
U125	Power Rangers Zeo-B.Pinba	49.90
U093	Project Horned Owl	69.90
U104	Project Overkill	49.90
U090	Robo Pit	39.90
U181	Robotron "X"	69.90
U144	Samurai Showdown III	49.90
U084	Sim City 2000	49.90
U120	Slamscape	39.90
U160	Space Jam	79.90
U147	Spot goes to Hollywood	89.90
U134	Star Gladiator 3D	49.90
U099	Starfighter 3000	29.90
U132	Starwinder	39.90
U110	Tecmo Superbowl	29.90
U100	Tekken 2 Hint Books	29.90
U165	Tempest X	89.90
U180	Ten Pin Alley	79.90
U092	Tokyo Highway Battle	49.90
U157	Warhammer Fantasy Battle	49.90

SEGA SATURN

Deutschland

D012	Alien Trilogy	89.90
D111	Alone 2 – Jack is back	59.90
D205	**Area 51**	**89.90**
D139	Athlete Kings	89.90
D180	Batman Forever Coin-Op	89.90
D194	**Bedlam**	**89.90**
D170	**Black Dawn**	**89.90**
D195	**Blast Chamber**	**89.90**
D082	Blazing Dragons	89.90
D150	Bubble Bobble Collection	89.90
D131	**Bug Too**	**89.90**
D151	Bust a Move 2: The Arcade	69.90
D015	Casper	89.90
D163	Chaos Control	49.90
D029	Clockwork Knight 2	39.90
D165	Command & Conquer	99.90
D182	**Crow: City of Angels**	**89.90**
D146	**Crusader – No Remorse**	**89.90**
D017	Cyberia	69.90
D158	Darius II – Sagaia	49.90
D136	**Dark Saviour – Landstal.2**	**89.90**
D132	Daytona USA Champ. Edit	89.90
D095	Destruction Derby	59.90
D096	Disc World	69.90
D176	**Dragonheart: Fire & Steel**	**89.90**
D117	Exhumed	89.90
D016	F. Thomas Big Hurt	49.90
D046	Fifa Soccer 96	39.90
D147	**Fifa Soccer 97**	**89.90**
D162	Fighting Vipers	79.90
D089	Galaxy Fight	29.90
D083	Gex	39.90
D153	Ghen War	49.90
D113	GunGriffon	59.90
D202	Hardcore 4 x 4	89.90
D098	**Heart of Darkness**	**89.90**
D168	Highway 2000	49.90
D184	Impact Racing	39.90
D164	In the Hunt	59.90
D217	**Independence Day**	**89.90**
D177	**Iron & Blood**	**89.90**
D149	Iron Man X-O Manowar	49.90
D141	John Madden 97	69.90
D094	Lemmings 3D	49.90
D183	**Magic the Gathering**	**89.90**
D128	**Manx TT**	**99.90**
D169	**Mega Man X3**	**89.90**
D078	Mystaria	89.90
D178	NBA Jam Extreme	89.90
D145	**NBA Live 97**	**89.90**
D033	NHL All Stars Hockey	49.90
D144	**NHL Hockey 97**	**89.90**
D112	Need for Speed	89.90
D107	Night Warriors – Vampire	49.90
D119	Nights (incl. Analog Pad)	129.90
D115	Off World Interceptor	39.90
D142	PGA Tour Golf 97	69.90
D005	Panzer Dragoon	29.90
D167	**Pinball Graffiti**	**89.90**
D039	Primal Rage	39.90
D159	Pro Pinball – The Web	49.90
D204	**Re-Loaded**	**89.90**
D018	Revolution X	29.90
D077	Road Rash	59.90
D034	Sega Rally	59.90
D053	Shining Wisdom	49.90
D025	Shinobi X	39.90
D056	Sim City 2000	89.90
D108	Skeleton Warriors	49.90
D081	Slam'n Jam	69.90
D133	**Sonic X-treme**	**89.90**
D134	**Sonic the Fighters**	**69.90**
D148	**Soviet Strike**	**89.90**
D076	Space Hulk	59.90
D156	**Spot III**	**89.90**
D138	Starfighter 3000	29.90
D099	Story of Thor II	89.90
D050	Street Racer	89.90
D172	Streetfighter Alpha 2	89.90
D014	Streetfighter – The Movie	39.90
D179	**Super Motocross**	**89.90**
D189	**Swagman**	**89.90**
D143	**Syndicate Wars**	**89.90**
D190	**The Last Dynasty**	**89.90**
D104	Tilt	59.90
D160	Tomb Raider	89.90
D161	**Toshinden URA**	**89.90**
D157	Tunnel B1	89.90
D002	Victory Goal	29.90
D129	Virtua Cop 2	89.90
D036	Virtua Cop mit Gun	99.90
D037	Virtua Fighter 2	89.90
D135	Virtua Fighter Kids	79.90
D130	Virtual On	89.90
D181	WWF in your House	89.90
D072	WWF the Arcade Game	49.90
D122	World Series Baseball 2	69.90
D127	Worldwide Soccer 97	89.90
D196	**X 2**	**89.90**
D047	X-Men Children of Atom	39.90

USA

U122	Area 51	79.90
U124	Batman Forever: The Arcade	29.90
U140	Breakpoint Tennis	29.90
U076	Criticom	29.90
U071	Cyberia	29.90
U051	Defcon 5	19.90
U058	Hi-Octane	19.90
U109	Impact Racing	29.90
U078	Iron Storm	99.90
U117	John Madden 97	29.90
U135	NFL 97	49.90
U104	NFL Quaterback Club 97	29.90
U139	PTO II	89.90
U057	Skelton Warriors	29.90
U136	Sonic 3-D Blast	89.90
U105	Starfighter 3000	29.90
U087	Striker 96	29.90
U024	Theme Park	19.90
U128	Toshiden URA	29.90
U067	World Cup Golf	19.90

Japan

J164	Albert Odyssey	29.90
J194	Body Special 264	29.90
J172	Cyberdoll	29.90
J037	Darius Gaiden	19.90
J174	Dracula Detective	19.90
J171	F.Fury Real Bout & Card	69.90
J134	Fatal Fury 3 (R.T.T.F.V)	49.90
J241	Fist	39.90
J127	Gotha II	29.90
J100	Gradius Classics	49.90
J191	J-Swat	29.90
J217	Jewels of Oracle	29.90
J093	Lode Runner	49.90
J183	Magical Drop	29.90
J215	Master of Monsters	29.90
J214	Ogre Battle	49.90
J235	Pulikura Strategy Shootin	49.90
J145	Reverthion	29.90
J088	Street Fighter Zero	29.90
J219	Samurai Shodown3 RamSet	69.90
J236	Sengoku Ace Episode II	39.90
J198	Steeldom & Linkkabel	49.90
J055	Street Fighter (R.B.O.F.)	19.90
J207	The Tower – Sim Tower	29.90
J166	Toh Shin Den URA	49.90
J157	Torico S	29.90
J062	Twinbee/Bells'n'Whistles	39.90
J057	Vampire Hunter (DS2)	39.90
J221	Virtua Gun (schwarz)	49.90
J165	World Heroes Perfect	49.90

Nintendo 64

Deutschland

DT005	**Fifa Soccer**	**139.90**
DT008	Goemon – Mytical Ninja 5	139.90
DT002	**Pilotwings 64**	**119.90**
DT003	**StarWarsShadow of Emp.**	**139.90**
DT001	**Super Mario 64**	**99.90**
DT007	Superstar Soccer Deluxe	139.90
DT006	Turok – Dinosaur Hunter	139.90
DT004	**Wave Race**	**99.90**
HD001	**Nintendo 64**	**399.00**
ZD001	**Spieleberater Mario 64**	**24.90**
ZD002	**Nintendo 64 Controller**	**59.90**
ZD003	**RF-Set inkl. Modulator**	**49.90**

Ladenpreise können variieren!
Versandkosten: 10,– DM

Fettgedruckt: bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Internet: http://www.dynatex.de



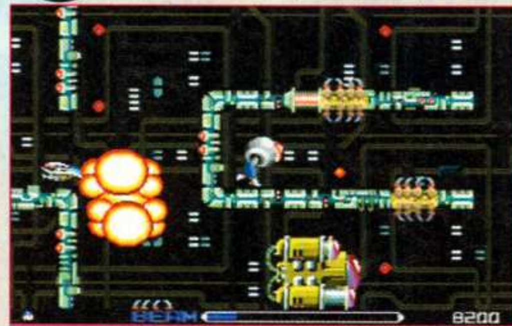
26 Wave Race 64
NINTENDO, 1996

Nintendo 64: Miyamoto goes Wellenreiten: Mit pfeilschnellen Jetbikes pflügt Ihr durch ein halbes Dutzend Wasserstraßen. Dabei achtet Ihr selten auf die Konkurrenten, sondern bestaunt die revolutionäre Wasserphysik – nie zuvor wurde der Wellengang samt Einfluß auf das Fahrverhalten der Jetbikes technisch und mathematisch so perfekt inszeniert.



Magic Moment: **Jeder Rennspiel-Enthusiast, der zum ersten Mal durch transparente Brecher pflügt und auf den Wellenkämmen reitet, sieht die Videospielwelt mit anderen Augen.**

24 R-Type
IREM, 1987



Arcade/PC-Engine: Vergleicht man moderne Horizontal-Scroller mit "R-Type", schlägt man die Hände vors Gesicht: So muß Level-Design aussehen, dann klappt's auch mit dem Spielspaß. Acht Spielstufen mit individuellen Gegnern, Gags und Grimassen. Ein vielseitig verwendbarer Satellit zum An- und Umdocken. Ein Beam-Schuß für mächtige Feuerkraft. Kein hektisches Durchfliegen von konfusen Schußsalven und Alien-Formationen. Keine Energieleiste als Ausgleich für Null-Bock-Design. Action pur mit viel Taktik und genialem Levelaufbau – jeder Geschützturm sitzt an der richtigen Stelle, jeder Feind ist pixelgenau positioniert. Die Umsetzung für das Master System war ordentlich, die Fortsetzungen in der Spielhalle und auf dem Super NES sind ebenfalls empfehlenswert.

Magic Moment: **Wer sich in Level 3 vorgekämpft hatte und dieses gigantische Raumschiff erstmals zu Gesicht bekam, mußte kurzzeitig nach Luft schnappen. Doch halb so schlimm: Wie jeder Abschnitt war auch das Alien-Monstrum mit ausgeklügelter Flugroute und Satelliten-Andock-Taktik zu schaffen. Der beste "Raumschiff-Level" aller Zeiten.**

SERIE

28 Probotector
KONAMI, 1987-1997



Die legendäre Action-Serie wurde zwar in der Spielhalle geboren ("Contra"), aber erst auf dem NES richtig populär. Scrollende Einzelkämpfer-Szenarien wechselten mit 3D-Szenen, auf dem Super Nintendo brannten die Konami-Entwickler ihr bestes FX-Feuerwerk ab. Entgegen der enttäuschenden 32-Bit-Version konnte die hammerharte Mega-Drive-Fassung überzeugen.

Magic Moment: **Nachdem im ersten Level die riesige Cyber-Schildkröte durch die Mauer krachte, wurden auch Action-Ignoranten zu Baller-Freaks – und hatten nur Minuten später ihr persönliches Super NES unter dem Arm klemmen.**

BESTES SPIEL Super Probotector (Super Nintendo)

25 Tekken 2
NAMCO, 1995



Playstation: Um als Meister in der Polygonarena zu bestehen, müßt Ihr Euch in die Kampfstile der Schlägerclique hineindenken und Eure offensive oder defensive Strategie umsichtig planen. Dabei entzünden die spektakulären Angriffe und Abwehr-Moves der nie hektischen Keilerei ein nervenaufreibendes Technikfeuerwerk.

Magic Moment: **Höhepunkt jeder "Tekken 2"-Session ist der Kampf in der Teufelsarena: Von rasenden Gitarrenriffs begleitet, prügelt Ihr Euch vor einem riesigen Monitor, der das Kampfgeschehen im Hintergrund zigfach wiederspiegelt.**

SERIE

23 Bomberman
HUDSON SOFT, 1983 - 1996



Mit "Bomberman" setzte Hudson neue Multiplayer-Maßstäbe: Kein anderer Mehrspieler-Titel bereitet Euch bessere Schadenfreude oder fordert flinkere Reaktionen als die hochexplosive Multitap-Orgie – sind nur noch zwei Spieler übrig, wird's zur fintenreichen Taktik-Knobelei. Neben den "Dynablasters"-Computer-Versionen folgten etliche hochwertige Konsolen-Updates.

Magic Moment: **Die diebischste Freude genießt nicht, wer einen Konkurrenten ausbotet, sondern Zeuge einer Selbstsprengung wird: Ein Schwellkopf-Sprite hat seine explosive Fracht zu voreilig deponiert und ist im eigenen Bombenteppich gefangen. Der Countdown läuft...**

BESTES SPIEL Bomberman '95 (PC-Engine)

SERIE

27 Castlevania
KONAMI, 1986-1997

Ehe Van-Helsing seinem Erzfeind Dracula das erste Kruzifix auf die Stirn drückte, stöberte Konamis Belmont-Clan durch transilvanische Gewölbe: Die wackeren Jump'n'Run-Kämpfer bearbeiteten den Blutsauger-Boß und dessen Vasallen bereits auf dem NES mit Morgenstern- und Peitschenhieben. In den 16-Bit-Nachfolgern stockten die Vampirjäger Ihr Waffenarsenal mit Wurfgeschossen, Lanze und klerikalen Zauberkunststücken auf. Trotz Neuerungen wurden die 16-Bit-Episoden 1994 von der jüngsten 8-Bit-Fassung eingeholt: "Dracula X" für die PC-Engine hypnotisiert Euch mit düsteren Kirchen-Chorälen in der bislang größten und verwinkelsten Vampirburg.



Magic Moment: **Mit dem japanischen "Dracula X" hetzte uns Konami die exotischste Vorhut des kommenden Intro-Wahns auf den Hals: Die Intro-Auferstehung des Höllenfürsten wird von einem deutschen Sprecher kommentiert, einheimische Spieler mußten auf die Nippon-Schriftzeichen in den Untertiteln schielen.**

BESTES SPIEL Dracula X (PC Engine)

SERIE

22 Donkey Kong Country

NINTENDO, 1994-1996



Affentheater in drei Akten: Krokodilpiraten und Burgherren halten die Kong-Familie im Kerker, Ihr hüpft alleine oder im Team durch knallbunte Dschungelszenarien und mißbraucht Euren Partner als Katapult. Etliche Bonusrunden, Minispielchen, Missionen und Geheimlevels versüßen Euch die Krokodiljagd, witzige Tierhelfer erlauben Flug- und Taucheinlagen. Als erstes komplett gerendertes Jump'n'Run reizt die Kong-Familie mit grandiosen Special-FX das Super Nintendo restlos aus.

BESTES SPIEL Donkey Kong Country 3 (Super Nintendo)

Magic Moment: Im Piratenschiff fletschen gefräßige Piranhas die Zähne, während Ihr mit einer Taschenlampe im trüben Wasser hinter Holzkisten Schutz sucht.

21 Secret of Mana

SQUARE, 1993

Super Nintendo: Nach dem erfolgreichen Game-Boy-Debüt "Seiken Densetsu" portierte Square ihr Action-Adventure auf Nintendos 16-Bitter und bastelten eine unwiderstehliche Kombination aus "Zelda"-Action sowie "Final Fantasy"-Mechanik. Über ein Jahr nach dem Deutschland-Release von "Secret of Mana" erschien in Japan der dritte "Seiken Densetsu"-Teil.



Magic Moment: Habt Ihr Euch im Schwertkampf geübt und eifrig Waffenkristalle eingelöst, vollführt Euer Sprite Ausfall-Serien und Flic-Flacs.

20 Chrono Trigger

SQUARE, 1995

Super Nintendo: Square setze auf alter Hardware das Fundament für eine neue Rollenspiel-Generation. Ein vertrackter Zeitreise-Plot und mehrere Lösungsepochen kosteten Millionen Rollenspieler den Schlaf. Monster- und Charakter-Animation wurde bislang von keinem 32-Bit-Nachzügler erreicht, Menüführung und Kampfsystem sind noch heute Referenz.



Magic Moment: Nach der zweiten Begegnung schließt sich Obermotz Magus der Gruppe an und heizt Euren Gegnern mit allmächtiger Kampfmagie ein.

19 Virtua Fighter 2

SEGA, 1995

Arcade/Saturn: Während "Virtua Fighter" von der zugänglichen Drei-Button-Mechanik und 3D-Innovation lebte, läßt Entwickler AM2 in der Fortsetzung alle Virtua-Muskeln spielen: Die Polygon-Pioniere glänzen mit Texturen, realistischen Bewegungsabläufen und atemberaubender Manöver-Flut. Die Saturn-Umsetzung beeindruckt mit unerreichter Detailgenauigkeit und lebensechter Mimik.



Magic Moment: Unterwasserfinale: Blechkopf Dural und Euer Charakter liefern sich ein Zeitlupen-Duell, aus Sprüngen werden Schwimmstöße.

SERIE

18 Ridge Racer

NAMCO, 1993-1996



Das Original half tatkräftig mit, Playstations zu verkaufen, die jüngste Version reizt die Konsolen-Hardware noch drastischer aus: Sowohl in der Spielhalle ("Rave Racer") als auch zuhause setzt die Rennspielserie von Namco mit gleichbleibend hoher Qualität und makelloser Spielbarkeit Maßstäbe. Der treibende Techno-Soundtrack begeistert selbst Rockfans: Mit dieser Serie entfachte Namco weltweit ein Rennspielfieber.

Magic Moment: Wenn Ihr das "Ridge Racer"-typische Sliden im Griff habt und souverän um engste Haarnadelkurven driftet.

BESTES SPIEL Rage Racer (Playstation)

SERIE

17 Pac-Man

NAMCO, 1980-1996



Der Labyrinth-Thriller der ewig mampfenden Pampelmusen-Sippe ist ein Geschicklichkeits-Werk von unerreichter Dynamik. Während bei "Pac-Man" nur ein Irrgarten zu säubern war, mußte seine hungrige Gattin in vier Bildern Pillen, Früchte und Brezeln knabbern. Die Jagd mit unberechenbaren Geistern im Nacken führt noch heute zu dramatischen Situationen in der Redaktion.

Magic Moment: Der Fluch des Spielers, der während der Jagd auf das vierte Gespenst (1600 Punkte wert!) feststellt, daß die Wirkung der Kraftpille gerade zuende ist...

BESTES SPIEL Ms.Pac-Man (diverse Systeme)

SERIE

16 Langrisser

NCS, 1991-1996

Dieser Fantasy-Zyklus begeistert die Strategen systemübergreifend: Der Feldzug ist dem Nintendo-exklusiven "Fire Emblem" ähnlich, doch eine spielerische Feinheit unterscheidet die Saga (Mega Drive, Duo Engine, SNES und Saturn) vom Kontrahenten: Neben Euren unersetzlichen Helden steuert Ihr auch deren Truppen, die als Kanonenfutter noch mehr taktische Möglichkeiten bringen.



Ansonsten gilt für den Langrisser das gleiche wie für "Fire Emblem": Jede Einheit und jedes Monster steht am rechten Platz, jede Ruine hat eine taktische Bedeutung – wenn Ihr ein Szenario übersteht, dann nur mit letzter Kraft und unter Aufbietung aller Talente. Wer japanische Menüs fürchtet, der sucht nach "Warsong", der US-Version des Mega-Drive-Debüts. Vom neuen "Langrisser" auf dem Saturn raten wir ab.

Magic Moment: Wo Schwerter und Lanzen versagen, hilft die Kraft des rechten Glaubens: Die schleimigen Plobs des vierten Level vertrimmt Ihr mit Mönchen, die Ihr davor als nützlose Schwächlinge verachtet habt.

BESTES SPIEL Langrisser (Mega Drive, PC-Engine)

HARDWARE-HUSTEN:

Die grössten Technik-Debakel

Batman Forever
32-BIT: VERPIXELTE AUFBLAS-SPRITES UND OPTISCHE STOLPERSTEINE, WOHIN DAS AUGE SCHAUT – DAS HAT DER FLATTERMANN NICHT VERDIENT.

Timecop
SUPER NINTENDO: JEAN CLAUDE VAN DAMME WIRKT ALS RUCKLIGES DIGI-SPRITE NOCH HÖLZERNER ALS AUF DER LEINWAND.

Hi Octane
32-BIT: BULLFROG HAT DIE "MAGIC CARPET"-ENGINE FÜR EINEN "WIPE OUT"-CLONE VERGEWALTIGT: DIE TRÄGEN GLEITER KOMMEN KAUM VOM FLECK, DAS POLYGON-TERRAIN WACKELT UND WABERT.

Bubsy is 3D
PLAYSTATION: ZEITSPRUNG – WER DURCH ACCOLADES DREIDIMENSIONALE 3D-HÜPFEREI STROLCHT, FÜHLT SICH UM SECHS JAHRE ZURÜCKVERSETZT.

Altered Beast
MASTER SYSTEM: NIVEAULOSER SPIELAUTOMAT ALS KATASTROPHALE HEIMVERSION. DUMPFES GEKLOPPE IN FLACKER-OPTIK.



SERIE

15 Fire Emblem
NINTENDO, 1991-1995



Super NES: Die besten Fantasy-Spiele scheinen unseren japanischen Kollegen vorbehalten: Weder das Ur-"Fire Emblem" auf dem NES, noch das 16-Bit-Remake und das "Sequel" von 1995 wurden von Nintendo ins Englische übertragen. Das ist verwerflich, denn mit dem Epos gelang dem Marktführer eine einzigartige Mischung aus märchenhafter Fantasy (mit Drachen, Zauberschwertern sowie schönen Mädchen) und nervenzerfetzender Taktik-Problematik: Mit Eurer wachsenden Truppe stürmt Ihr Thronsäle und Spukruinen, hetzt robuste Ritter gegen dämonische Wächter und laßt Eure Magier gegen die Hexergarde des Feindes antreten. Nur wer die persönlichen Fähigkeiten all seiner Streiter kennt und diese auf Umweltbegebenheit und Schlachtsituation abstimmt, hat eine Chance, die böse Armee zu schlagen. Dabei folgen die einzelnen Szenarios einer epischen Hintergrund-Story – die leider nur Japaner verstehen.

Magic Moment: **Mann gegen Mann auf dem Kampfbildschirm: Der vernichtende Schlag gegen den dämonischen General-Oberbefehlshaber ist kaum vollendet, da füllt sich auch schon Euer Erfahrungspunkte-Balken – die prompte Beförderung Eures Prinzen bringt Charakter-Boni und ist immer eine feierliche Gedenkpause wert.**

14 Galaga
NAMCO, 1981-1996



Mit schwacher Bewaffnung gegen aggressive Formations-Fliegen: Nur wenn Ihr ein entführtes Raumschiff durch gezielten Schuß wieder erlöst, verdoppelt sich Eure Feuerkraft – ballert Ihr millimeterscharf daneben, kommt zur hektischen Action der eigene Frust. Dank der Möglichkeit, in schwierigere Galaxien vorzustoßen sowie Dreifach-Feuerkraft sichert sich die famose PC-Engine-Version von "Galaga '88" einen Platz im Spiele-Olymp.

Magic Moment: **Die Freude der Spieler, die zum ersten Mal mit Hilfe des "Nichtstun"-Tricks den geheimen Bonus in der "Galactic Dancing"-Runde kassieren.**

BESTES SPIEL
Galaga '88
(PC-Engine)

13 Lemmings
PSYGNOSIS, 1990 - 1996



Super Nintendo: Nach spielerisch mäßigen Amiga-Titeln à la "Shadow of the Beast" feierte Psygnosis mit den Puzzle-Nagern ihren ersten Welterfolg. Ihr lotst eine wuschelhaarige Doofkopf-Horde durch scrollende Levels und verdonnert Eure Schützlinge über limitierte Icon-Kommandos zu Brückenbau, Fallschirmsprung oder Buddelakkord. Die Nachfolge-Spiele waren gut, aber lange nicht so "einfach genial" wie das Original.

Magic Moment: **Eine Notsprengung der Truppe ist zwar traurig, aber hübsch anzusehen.**

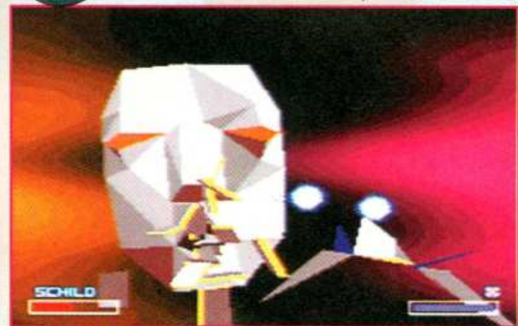
12 Super Metroid
NINTENDO, 1994

Super NES: Frauen an die Macht: Mit "Metroid" auf dem NES begründete Nintendo die Karriere der Power-Lady Samus Aran, einer verwandlungsfähige Cyborg-Abenteurerin. Die Fortsetzung „Super Metroid" zelebriert eine brillante Story voller Phantasie, Rätseln und Überraschungen. Das Action-Adventure ist eine leidenschaftliche Achterbahnfahrt durch unterirdische Katakomben, garniert mit Dutzenden von Extras und genialem Level-Design. Eine so packende Atmosphäre entfalten nicht einmal die legendären "Zelda"-Spiele.



Magic Moment: **Im Endkampf gegen das mutierende Mother Brain durchlebt Ihr in fünf Minuten sämtliche Höhen und Tiefen im Leben eines Abenteurers. Und nicht vergessen: Nach dem Sieg muß man noch dem Stollensystem entkommen...**

11 Starwing
NINTENDO, 1993



Super Nintendo: 1993 überraschte Nintendo mit ihrem ersten Polygon-Highlight. Das tierische Team um 3D-Fuchs McCloud rauschte durch kantige Raumstationen, Sternen-Flotten und eine Galaxie der transparenten Quallen. Grund der technischen Glanzleistung: Der mit nur 3,5 MHz getaktete Super-NES-Prozessor wurde von Nintendos maßgeschneidertem 3D-FX-Chip unterstützt.

Magic Moment: **Während von allen Seiten Laserstrahlen und Meteoriten um die Polygonkanzel krachen, manövriert Ihr Euren Jäger in einen "klassischen"-Todesstern-Tunnel: Bei der klaustrophobischen 3D-Hatz litten Videospieler zum ersten Mal unter Schwindelanfällen.**



10 Sim City
NINTENDO, 1991

Super NES: Das "Sim City"-Original auf Mac und PC ist toll, doch auf dem (technisch eigentlich ungeeigneten) Super Nintendo wurde die Simulation noch besser: Dank Nintendo-eigener Gags und Szenarios, vereinfachter Joypad-Steuerung und einem hilfreichen, animierten Berater wußte die Umsetzung sowohl Städtebau-Veteranen als auch die jüngsten Spieler zu begeistern.

TITEL-TRÄNEN:

Die obskursten und blodesten Spiele-Namen

Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte
IM ENGLISCHEN NOCH GEHEIMNISVOLL-DÜSTER ("SHADOW OF THE HORNED RAT"), WIRD DIE WORTWÖRTLICHE ÜBERSETZUNG ZUM TITEL-MONSTER.

Iron Man and X/O Manowar in Heavy Metal
SUPERHELDEN-ACTION VOM FLIESSBAND: DAZU FIEL AUCH ACCLAIMS REGER MARKETING-ABTEILUNG NICHTS EIN.

Mega-lo-Mania
DAS STOTTERN EINES DEBILEN AMIGA-BESITZERS? EIN MINDERJÄHRIGER FRAGT NACH DER NEUEN MANIAC? WIE DEM AUCH SEI: DAHINTER VERBIRGT SICH EIN SOLIDER "POPULOUS"-CLONE VON SENSIBLE SOFTWARE.

Michael Jordan: Chaos in Windy City
BASKETBALL-LEGENDE AUF ABWEGEN: MICHAEL DUNKT RENDER-MONSTER IN CHICAGO PLATT.

Aaahh!!! Real Monsters
PRIMITIVE GRUSEL-HÜPFEREI, DIE WIRKLICH ZUM SCHREIEN IST.



NINTENDO 64

GRUNDGERÄT PAL



NINTENDO 64

SUPER MARIO 64



NINTENDO 64

PILOTWINGS 64

Beispiel 1: NINTENDO 64
+ Super Mario 64
+ Pilotwings 64
+ 2tes Joypad

DM 32.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sony Playstation
+ Memory Card
+ 2tes Joypad
+ Spiel für 99.90

DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

▸ARJAY-FINANZIERUNG◂

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind-

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

http:// www.arjay-games.de

PLAYSTATION

Grundgerät dt	388.00
Umbau für US/JP-Import-CD´s durch unsere eigene Werkstatt mit Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung	59.90
(Es wird ein RGB-Kabel benötigt)	
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card (Sony)	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
Memory Card (24MEG!!)	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
4-4-2-Fußball dt	89.90
A.IV Evolution Global dt	89.90
Area 51 dt	89.90
Baphomets Fluch dt	89.90

PLAYSTATION

Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Rage Racer jp	149.90
Rebel Assault II dt	99.90
Re-Loaded dt	89.90
Resident Evil dt	89.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soviet Strike dt	89.90
Soul Blade us (März)	109.90
Spot g.t. Hollywood dt	89.90
Star Gladiator dt	89.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Suikoden us	99.90
Tekken II dt	104.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Victory Boxing dt	89.90
Warhammer dt	89.90
Wing C. IV (Ende März) dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

NINTENDO 64

Grundgerät dt	399.00
Pilotwings 64 dt	119.90
Super Mario 64 dt	99.90
Turok dt (März)	159.90
Joypad dt	59.90
Antennenkabel dt	49.90

SUPER NES

Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	119.90
Umbau 50/60Hz	79.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den USA und Japan auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES 0221·121067



PLAYSTATION

SOUL EDGE (SOUL BLADE)



SATURN

MANX TT - SUPER BIKE



PLAYSTATION

DESTRUCTION DERBY II

PLAYSTATION

Bedlam dt	89.90
Black Dawn dt	89.90
Blam! Machinehead dt	79.90
Blast Chamber dt	99.90
Bust A Move 2 dt	79.90
Command&Conquer dt	99.90
Cool Boarders dt	89.90
Contra: Legacy War us	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Crusader: No Remorse dt	89.90
Darkstalkers dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Disruptor dt	99.90
Dragonheart dt	99.90
Exhumed dt	89.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Match Tennis dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
Gun (Predator)	79.90
Hardcore 4x4 dt	89.90
Hexen dt	89.90
Int. Superstar Soccer dt.	89.90
Jet Rider dt	89.90
Legacy of Kain dt	89.90
Manic Karts dt	84.90
Megaman X3 dt	89.90
Namco Museum Vol.3 dt	89.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	99.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
Pandemonium dt	89.90
Perfect Weapon dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Amok dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Bug Too dt	89.90
Bedlam dt	84.90
Black Dawn dt	89.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Dark Savior dt	89.90
Daytona CCE dt	109.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighting Mega Mix jp	129.90
Impact Racing dt	89.90
Hexen dt	84.90
Heart of Darkness dt	109.90
Manx TT dt	99.90
Manic Karts dt	89.90
Nights & Analogstick dt	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Scorcher dt	89.90
Sega Ages dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Sonic the Fighters	89.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Cop II dt (ab 18)	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE
http:// www.arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei.
Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342



Mit flinkem Knopfdrücken errichtet Ihr Euer ganz persönliches Metropolis – oder eine smogverhangene Alptraumstadt, aus der Euch die Bürger schließlich mit Knüppeln vertreiben.

Magic Moment: Die Kriminalität sinkt, der Stau löst sich und fröhliche Zuwanderer überrennen Eure Neubausiedelung – für ehrgeizige Städteplaner wird jedes Richtfest zum magischen Augenblick.



SERIE

9 Legend of Zelda

NINTENDO, 1986 - 1993



Pummel-Elf Link ist seit 1986 das Vorbild für drei japanische Abenteuer-Generationen: Noch heute heften sich fernöstliche Designer an die Fersen des Nintendo-Pioniers, verschieben reihenweise Steinblöcke und legen einen Hebel nach dem anderen um. Entgegen dem für Abenteuerspiele üblichen Optionswust trumpfte Nintendo mit einer simplen, aber ausgereiften Action-Mechanik auf und erschloß dem Genre neue Zielgruppen.

Magic Moments: Held Link beim Heckenschneiden: Egal, ob struppiges Buschwerk oder liebevoll angelegtes Blumenbeet – der freche Elf entfremdet sein Stummelschwert als Machete und rodet in Sekundenschnelle ganze Parkanlagen.

BESTES SPIEL
Zelda 3 - A Link to the Past (Super Nintendo)

SERIE

8 Streetfighter 2

CAPCOM, 1991-1996



Trotz 3D-Wahn bleibt Capcoms Bitmap-Beat'em-Up der Prügel-Champion: Sympathische Charaktere und fantastische Spezialmanöver inspirierten zahllose Ableger – und prügelten mit konkurrenzloser Spielbarkeit sowohl SNKs Neo-Geo-Fighter als auch die technisch imposanteren Polygon-Nachzügler ins Aus. Trotz 32-Bit-Updates gefällt uns das Arcade-Original "Super Streetfighter 2 Turbo" am besten – gleich dahinter kommt die 3DO-Umsetzung. Qualitativ hochwertig waren jedoch alle Adaptionen.

Magic Moment: Ryu und Jugend-Spezi Ken ballern sich ins klassische Fernkampf-Patt – wer rutscht als erster mit schweißnassen Fingern vom Pad und springt todesmutig ins gegnerische Sperrfeuer?

BESTES SPIEL
Super Streetfighter 2 Turbo (Arcade)



7 Super Mario Kart

NINTENDO, 1992

Super NES: Zwei Jahre nach "F-Zero" entwickelte Shigeru Miyamoto das bisher beste Rennspiel der Videospielwelt. Wie das Gleiterrennen war auch "Super Mario Kart" ein Vorbild in Sachen Zugänglichkeit und Spieldesign, ersetzte die simple Flug-Mechanik jedoch durch eine bis heute unerreichte Bodenphysik: Durch das bis ins kleinste Detail ausgetüftelte Zusammenspiel zwischen Go-Kart und befahrenem Untergrund geriet die Schlammfahrt zur (je nach Gewicht des Karts) mehr oder weniger ausgedehnten Rutschpartie, auf Eisflächen wurde das waghalsige Driften mit zeitraubendem Schlittern bestraft. "Mario Kart"-Experten be-



wältigen sogar Haarnadel-Kurven mit souveränen Sprung- und Lenkmanövern. Das aktuelle N64-Update kommt leider nicht an die Brillanz des Original heran.

Magic Moment: Auf der finalen und extrem fordernden "Rainbow Road" kickt Ihr in letzter Sekunde die Prinzessin mit einem gezielten Schildkröten-Schuß von der Bahn und zieht mit Siegesgebrüll über die Ziellinie – ein erhebendes Glücksgefühl.

6 Indizierte Spiele

ID, 1993-1997

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus rechtlichen Gründen nicht näher auf diese Titel eingehen können.

5 Advanced Military Commander

SYSTEMSOFT/SEGA, 1992



Mega Drive: Die "Daisenryaku"-Strategieserie gilt in Japan als das beste PC-Hexfeldepos, doch erst Sega veredelte das Prinzip zum All-Time-Classic: Mit ihrer exklusiven Mega-Drive-Version schufen sie das komplexeste und gleichzeitig bedienungsfreundlichste Strategiespiel, simulierten Hunderte von Fahrzeugen und Flieger des zweiten Weltkriegs (selbst seltene Stuka-Varianten kennen die japanischen Designer) und verloren dabei die taktische Schärfe nicht aus dem Blick: Stellungskriege, weiträumige Umfassungen, Kesselschlachten und das Ringen um die Luftherrschaft – wer keine Aversionen gegen Artillerie und Panzer hat, ist Monate gefesselt. Wie die deutsche Armee geht auch das Spiel erst in Rußland in die Knie: Von ungünstiger Witterung zermürbt, festgefroren und ohne Treibstoff, quälen sich ihre Elite-Divisionen voran. Zieht schließlich der Sowjet, starrt Ihr dreißig Minuten auf einen unbeweglichen Bildschirm – die 68.000-CPU denkt und denkt und denkt...

Magic Moment: ...erlebt Ihr regelmäßig: Wenn die feindliche Zugphase beendet ist, Ihr endlich wieder ans Joypad könnt, und die eigene Front zumindest rudimentär noch steht.

SERIE

4 Final Fantasy
SQUARE, 1987-1997





Fesselnder Plot, unerreichtes Charakterdesign und eine Spielwelt, in der Euch bereits nach den ersten Stunden jeder Bewohner ans Herz wächst: Square hat mit ihren Vorzeige-Rollenspielen Stückzahlen abgesetzt wie kein anderer RPG-Entwickler. Die aktuelle Episode "Final Fantasy 3" verdrängt mit filmreifem Szenario und orchestralem Soundtrack sogar PC-Monster wie die "Ultima"-Reihe auf die hinteren Ränge. Von insgesamt zehn Episoden schafften es allerdings nur zwei 16-Bit-Folgen und drei Game-Boy-Teile in den Westen.



BESTES SPIEL
Final Fantasy.3 (Super Nintendo)

Magic Moment: **Oberfiesling Kefka mutiert zur organischen Säule – das hartnäckige Monstrum scrollt über mehrere Bildschirm-Etagen und verwandelt sich zu guter Ltzt in einen schillernden Höllenengel.**

SERIE

3 Super Mario
NINTENDO, 1985-1995



Was soll man zu den "Super Mario"-Abenteuern noch erzählen? Seit dem bahnbrechenden "Super Mario Bros." für das NES tobt sich Hüpfheld Mario jenseits der 90-Prozent-Schallmauer aus. Bis auf den zweiten NES-Teil setzte jede Episode neue Maßstäbe, die meisten inhaltlichen Neuerungen bot jedoch "Super Mario Bros. 3": Dieses Meisterwerk faszinierte in jeder Welt mit genial-innovativen Spielspaß-Features, nicht mal "Super Mario World" und "Yoshi's Island" fürs Super Nintendo konnten da mithalten. Kein anderes Jump'n'Run erreichte auch nur annähernd die Design-Brillanz oder den puren Level-Umfang der "Super Mario"-Serie. Abgesehen natürlich von der 64-Premiere des sympathischen Latzhosen-Klempners...



Magic Moment: **Jede "Super Mario"-Episode ist eine Kettenreaktion unvergeßlicher Momente. Will man jedoch eine besondere Situation herausgreifen, dann wählen wir die Maxi-Welt in "Super Mario Bros. 3", in der alles bis auf Mario um das Vierfache gewachsen ist. Wer an Minderwertigkeitskomplexen leidet, darf sich auf was gefaßt machen.**

BESTES SPIEL
Super Mario Bros.3 (NES/Super Nintendo)



2 Super Mario 64
NINTENDO, 1996



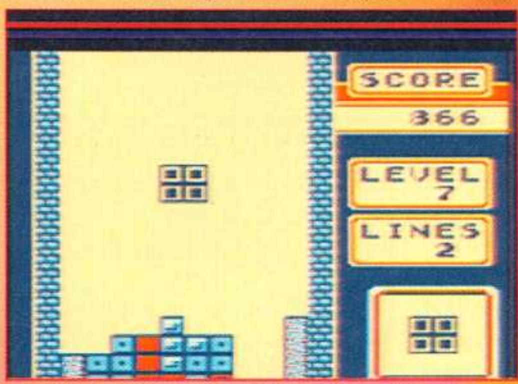
Nintendo 64: Jump'n'Run-Spieler und 3D-Fetischisten erkunden in Marios 64-Bit-Debüt die erste 3D-Welt ohne Grafikpatzer: Weder verzerrte Tapeten noch instabile Polygon-Mauern trüben Eure Erkundungen in der knuddligen Jump'n'Run-Szenerie. Mario-Vater Miyamato hat die klassischen Mario-Elemente gekonnt in die dritte Dimension portiert und fordert noch mehr Forscherdrang als in seinen 16-Bit-Episoden. Marios 3D-Ausflug ist der eindrucksvollste Vorreiter einer neuen Generation und läßt die 32-Bit-Konkurrenten links liegen.

Magic Moment: **Nur Auserwählte stöbern zwischen verwinkelten Labyrinthen und feuerspeienden Vulkanen auch den letzten von 120 Sternen auf: Wenn Euch Dino Yoshi die penible Sammler-Natur schließlich mit 100 Leben entlohnt, wird auch beherrschten Hüpf-Veteranen warm ums Herz.**



1 Tetris
DIVERSE ANBIETER, 1985-1997

Game Boy: Kein anderers Spiel unterlag in den vergangenen zehn Jahren einem vergleichbaren Umsetzungswahn wie Pajitnow's Geniestreich "Tetris": Nach seiner Geburtsstunde im russischen Designer-Hirn wurde der Urvater aller Klötzchen-Knobeleien in ungezählten Arcade- und Heimversionen verbraten – allen voran Nintendos Game-Boy-Umsetzung aus dem jahre 1989 sowie das Super-NES-Duell "Battle Tetris". Das unverwüstliche Puzzle-Prinzip gilt noch heute als das Videospiel-Phänomen schlechthin: Vom stillen Örtchen bis zum Schulbus – der "Tetris"-Virus lauert überall.



Magic Moment: **Es gibt kaum ein befriedigenderes Erlebnis als dem gelinkten Gegenspieler eine Fünfer-Reihe rüberzuschicken. Bleibt nur zu hoffen, daß die "lange Stange" immer zum passenden Zeitpunkt erscheint...**

Entwickler: Iguana Entertainment, USA • **Produzenten:** David Dienstbier, Jeff Spangenberg, Darrin Stubbington • **Design:** David Dienstbier, Nigel Cook, Jason Carpenter • **Programmierung & 3D-Engine:** Rob Cohen • **Grafik:** Alan D. Johnson, Peyton Duncan, Marc Mackin, Matt Stubington • **Sound:** Marc Schaefgen • **Musik:** Darren Mitchell

Turok: Dinosaur Hunter



Die Triceratops-Patrouille heizt Euch mit Raketen ein: Nach den Explosionen huscht Ihr im Rauch herum.



Auch an einen ballerintensiven Korridor-Abschnitt wurde gedacht: Kämpft Euch Meter für Meter durch die Roboter-Festung.



Endlich dürfen sich frischgebackene N64-Besitzer an der langerwarteten Dinosaurierjagd des zeitreisenden Barbaren Turok beteiligen. Im verlorenen Land geht's nämlich turbulent zu, die Zeit ist knapp: Nicht nur, daß sich Ultra-Bösewicht "Campaigner" mit Hilfe einer lang verschollenen Waffe zum Herrscher der Galaxis aufschwingen will. Zu diesem Zweck hat er das einst friedliche Land mit außerirdischen Droiden und biomechanischen Saurier-Mutationen bevölkert. Um dem Chaos Einhalt zu gebieten, erforscht Ihr insgesamt acht ausladende Spielstufen, um sowohl Schlüssel (erlauben Euch den Zutritt zu weiteren Levels) als auch Teile der Superwaffe "Chronoscepter" (die ultimative Waffe gegen den "Campaigner") zu finden. Nehmt Ihr zur ersten Expedition Platz, fällt Euch sofort die ungewöhnliche Steuerung auf: Im Gegensatz zum N64-Trend führt Ihr Turok mit den gelben C-Tasten (rechts am Pad) digital durch's prähistorische Gelände. Den Analogstick benutzt Ihr quasi, um Turok's Kopf zu drehen und Feinde in's Visier zu nehmen: So orientiert Ihr Euch in den ausladenden Levels und prüft, ob etwa Leitern Euch den Zugang zu einer steilen Klippe ermöglichen. Per R-Taster überspringt Ihr gefährliche Abgründe, mit dem Z-Trigger nehmt Ihr aus der Nebelwand auftauchende Dinos und Droiden unter Beschuß, bevor sie Euch eine Laser-Garbe auf den Schädel ballern können. Mit dem Steuerkreuz wählt Ihr zwischen den zwei Fortbewegungsarten Gehen und Laufen.
Um beim ersten richtigen Einsatz nicht gleich als Raptor-Futter zu enden, erlernt Ihr im Trainingsmodus alle wichtigen Buschmann-Tricks: Mit ausführlichem Begleittext erfahrt Ihr, wie man Lianen hinaufkraxelt, Flüsse durchschwimmt und mit Hilfe der einblendbaren Karte auch haarige Felsensprünge sicher meistert. Auf dieser Karte erkennt Ihr auch feindliche Objekte, die in Sichtweite sind, als rote Pfeile: Im Feuergefecht erweist es sich als nützlich, den Überblick



Ein heranstürmender Dino wird fachgerecht abgeschossen: Waidmannsheil!

Deutsche "Turok"-Jäger ballern statt auf humanoide Urzeit-Einwohner auf metallische Droiden. Diese Vorsichtsmaßnahme (USK und BPS lassen grüßen) schmälert allerdings nur bei blutrünstigen Metzger-Fans das Vergnügen: So erscheint es unlogisch, daß sich tumbe Primaten einen Beam-Teleporter basteln. Außerdem sind die Metall-Schurken mit beeindruckenden Glanz-Effekten hervorragend gelungen.



Ein angriffslustiger Kampfdroide fuchtelt mit einem Plasma-Speer herum.



Höhlenfeuer: Beim Kampf gibt's imposante Rauch- und Explosionseffekte.

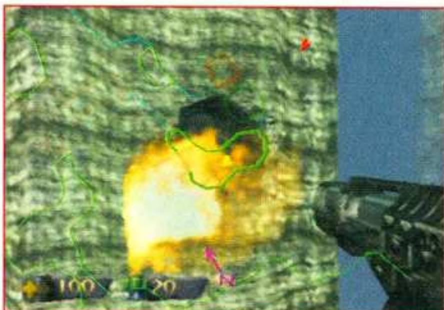
! "Turok" begeistert mich mit verwinkelten Riesen-Levels und atmosphärisch-verspielter Grafik: Geheimgänge und Bonusräume verleiten zum fröhlichen Forschen, knirschend zu Boden krachende Palmen und 3D-Buschwerk schaffen eine gespannte Einzelkämpferstimmung: Die Mischung aus Geschicklichkeit und Feuergefechten stimmt. Etwas mehr Innovation hätte ich mir bei der Waffenauswahl gewünscht: Schrotflinte und MG zählen zum alten Eisen, kriegsnahe Ausrüstung wie Sprengfallen und Minen würden taktische Akzente setzen. Auch der zufällige Beam-Auftritt der Gegner kostet Euch des öfteren wertvolle Energie. Dafür entschädigen die ulkigen Todesarten Eurer Feinde (Dinos sinken qualvoll zu Boden, detonierende Granaten lassen Droiden meterhoch davonfliegen) und Totentrommeln als Hintergrund-Sound.



Oliver Ehrle



Mit gezielten Distanzschüssen haltet Ihr Euch die gefährlichen Droiden vom Lendenschurz.



Durch effektiven Granatwerfereinsatz räuchert Ihr die bemannten Felshöhlen aus.



Gefahren, wohin Ihr Euer analoges Auge wendet: Hier ein ungemütlicher Echsen-Verschnitt.



Polygon-Zwischenspänne lockern das Spiel auf: Sieht gut aus und ist wenig speicherintensiv.



Gnadenschuß für den Dino: Mit flüssiger Animation und realistischen Bewegungen fühlt Ihr Euch wie auf der Jagd.



Selten steht Ihr so nahe an einem Eurer Gegner: Knallt die Biester lieber auf Distanz ab!

zu behalten. Seid Ihr fit, macht Ihr Euch in der ersten Mission auf, eine geheimnisvolle Ruinen-Kultstätte zu erreichen. Die Steinportale, die Ihr dort findet, erlauben Euch mit den passenden Schlüsseln den Zugang zu weiteren Abschnitten.

Während Eurer Expedition müßt Ihr mit einer heimtückischen Besonderheit Eurer Gegner fertigwerden: Die Kreaturen materialisieren sich in einem Lichtblitz herbei und sorgen für permanente Gefahr, denn selbst nach einem harten Gefecht könnte umgehend hinter Euch ein neu teleportierter Roboter durchladen. Ihr wehrt Euch mit einem üppigen Waffenarsenal, für das Ihr ständig auf Munitions-Pirsch seid: Bogen, Sturmgewehr, Gatling-Kanone, Plasma-Waffen oder Teilchenbeschleuniger sorgen für grandiosen Feuerzauber, besonders, wenn Ihr einem der Riesen-Gegner (Tyrannosaurus Rex, Gottesanbeterin, Campaigner) gegenübersteht. Mit den A- und B-Knöpfen zieht Turok die gerade benötigte Waffe aus dem Rucksack: Präzises Wechseln zwischen den Typen entscheidet zwischen Tod und Leben. Den Schwerpunkt Eurer Mission allerdings bildet das Erforschen der vernebelten Landschaften. Ob Ihr an Felshängen entlang auf Hängebrücken herumschleicht, antike Tempelkanäle durchschwimmt oder eine Baumhaussiedlung in luftiger Höhe besucht, ständig haltet Ihr Ausschau nach wichtigen Schlüsseln, Bodenschaltern, dreieckigen Gesundheitssymbolen und "Chronoscepter"-Trümmern, die sich auch hinter unscheinbaren Mauerritzen verbergen können. Habt Ihr Glück, öffnet sich unversehens vor Euch ein bläulich schimmernder Eingang zu einer Bonus-Kammer: Seid Ihr schnell genug und erreicht sie vor dem Verschwinden, befindet Ihr Euch zunächst außer Lebensgefahr und sammelt mit gewagten Hopsern Heilmittel und Bonusleben ein. Speichern dürft Ihr leider nur, wenn Ihr einen der sporadischen Save-Altare erreicht: Hier legt Ihr Spielstände auf dem Controller-Pak an, denn das "Turok"-Modul enthält keine Batterie. Hat Euch ein Dino gebissen und Eure Energie ist aufgebraucht, dürft Ihr vom letzten erreichten Continue-Punkt weiterspielen. *cb*



Die Gottesanbeterin schleimt Euch mit Glibber-Masse zu und verwirrt Euch mit ihrem Gehopse.



Dem ultimativen Bösewicht "Campaigner" schießt Ihr Stück für Stück die Haut vom Stahlskelett.

Technische Probleme gab's mit dem aus etlichen Ego-Shootern bekannten Effekt, daß getroffene Gegner für den Rest des Spiels als Trophäen herumliegen: Selbst mit simpleren Polygon-Leichen hätte der Grafik-Fluß gelitten. Deshalb lösen sich besiegte Droiden mit einem Transparenzeffekt in Wohlgefallen auf: Genauso schnell, wie sie per Beam-Blitz überall erscheinen, verschwinden sie auch von der "Turok"-Bildfläche.



Gut abgepaßt: Den beamenden Droiden schießt Ihr sofort nach dem Auftauchen in Stücke!

! "Turok" sieht man den hohen Entwicklungsaufwand an: Trotz dominanter Nebelwand und gelegentlichem Grafik-Ruckeln bei komplexeren Gebäuden ist die audiovisuelle Gestaltung prima gelungen. Atmosphärisches Getrommle begleitet Euch bei nervenaufreibenden Dino-Gefechten, völlig frei erkundet Ihr immens große Dschungel-Gebiete und erforscht den Weg zum nächsten Artefakt. Die hervorragende Steuerung benötigt etwas Einspielzeit, doch danach versinkt Ihr völlig in der virtuellen Vorzeit. Mit dem ständigen Teleportieren der Droiden kann ich mich allerdings nicht anfreunden: Für mich muß ein Ego-Shooter räumlich und zahlenmäßig festgelegte Gegner haben, damit ich strategisch angreifen kann. Wer mit diesem "Beam"-Element leben kann, den erwartet eine faszinierende Action-Expedition mit vorzüglichen Effekten.



Christian Blendl



Brillante Lichteffekte: Die Fähigkeiten der neuen Hardware werden mit "Turok" schon ansprechend genutzt.



Blick nach oben: Nur mit einem wachsamen Auge stöbert Ihr alle Geheimgänge auf.

SPIELSPASS **85%**

TUROK DINOSAUR HUNTER

64 BIT

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	150 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	76%

Packende Urzeit-Expedition mit Hightech-Waffen, verzwickten Levels und revolutionären Polygon-Dinos.

AB 16

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Beyond Reality, GB • **Produzenten:** Tony Parkes, Paul Evason, Steve Riding • **Programmierung:** Andrew Bond, Graeme Love, Tim Swan • **Sound:** Tim Swan • **Musik:** Dave Lowe • **Grafik:** Lee Doyle, Graham McCormick, Craig Lawson, Dale Thomson

Riot



Durch intelligente Nutzung der Bande gelingt es Euch sogar, frontal gedeckte Team-Kollegen anzuspielen.

PS Die Zukunft ist grausam: Höhere Steuern, weniger Rente und härtere Sportarten wie der "Riot"-Wettkampf, in dem sich 16 Teams aus aller Welt in einem der brutalsten Ballspiele messen. Jede Mannschaft besteht aus vier Feldspielern und versucht, einen leuchtenden Plasmaball auf das sich drehende Tor in der Mitte des Spielfeldes zu werfen. Kreise auf dem Feld markieren die dabei abgestaubten Punkte, vom Spielfeldrand gewinnt Ihr drei Zähler hinzu. zu der Ladestation in Eurer Hälfte – wer nämlich in der gegnerischen Farbe einwirft, erzielt ein Eigentor. Außer diesen Grundregeln gilt nur noch ein Gesetz: Alles ist erlaubt! Mit der Kreis-Taste malträtiert Ihr Konkurrenten in Reichweite mit Faustschlägen und Bodychecks, ohne mit schlechtem Gewissen den Pfiff des Schiedsrichters zu erwarten. Um das Spiel zu beherrschen, genügt es daher nicht, schnelle Solo-Läufe auf's Arena-Parkett zu legen, da Ihr schon bald durch einen Schwinger den Ball verliert. Der Schlüssel zum Erfolg ist das Paßspiel: Dadurch kontert Ihr die Verteidigung des Gegners aus und umspielt elegant die Bud-Spencer-ähnlichen Rauhbeine. Zuschauer beglücken die Spieler auch mit eingeworfenen Bonus-Paketen. Schnappt Euer Profi eines, erlebt er eine fünfzehnsekündige Kraftphase: Besseres Paßspiel oder ein Tyson-Powerpunch sind die Folge. Ihr dürft sowohl im Freundschafts-, Turnier- als auch Liga-Modus antreten und Euer Team per Namens- und Portraitwahl individuell anpassen. Die Gesamtenergie der Spieler teilt Ihr in vier Klassen (Kraft, Ausdauer, Geschwindigkeit und Paßgenauigkeit) ein, für Erfolge kassiert Ihr Protein-Nachschub. Im Optionsmenü einer laufenden Partie werden geschwächte Spieler ausgewechselt und eine Perspektive angewählt: Die Kamera bleibt auf Ballhöhe in Richtung der Seiten- oder Torlinie; wahlweise dreht sich eine stationäre, TV-ähnliche Ansicht in Richtung des Geschehens. Wem diese 3D-Blickwinkel zu unübersichtlich sind, darf auch aus der Vogelperspektive steuern. Euer Team, Optionen und den Ligastand speichert Ihr auf Karte. *cb*



Problem der meisten 3D-Ansichten: Nur auf dem vorderen Teil des Feldes könnt Ihr Positionen richtig einschätzen.

Dabei zwingt Euch eine Sonderregel, den Ball im gegnerischen Feld "aufzuladen", bevor Ihr ihn abwerfen dürft. Nach erfolgreichem Ladevorgang schimmert die Kugel in Eurer Farbe, und Ihr könnt punkten. Sollte Euch der Gegner den Ball abnehmen, muß er seinerseits erst

Multi-spieler-Spaß können bis zu acht Gladiatoren haben: Stöpselt Ihr zwei Multitaps an die Playstation, steuert jeder seinen eigenen Feldspieler. In der Halbzeitpause studiert Ihr in bester amerikanischer Sport-Tradition die Statistiken des Matches.


Grafik-Schmankerl: Detaillierte Spieler-Objekte auch in der Nahaufnahme.



Spaß mit Zahlen: Chancenauswertung und Ballbesitz im Detail.



Nettes Feature: Der vorbildliche Replay-Modus erlaubt das Studieren der Situation aus allen denkbaren Blickwinkel.



Vogelperspektive: Deutlich mehr Übersicht, aber schlecht zu identifizierende Team-Kollegen.

SPIELSPASS 72%

RIOT

HERSTELLER Psygnosis

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 76% **SOUND** 65%

Das spaßig-rasante Action-Sportspiel der Zukunft punktet mit guter Grafik und durchdachtem Spielablauf.

AB 12

! Seit dem tranigen "Pitball" leide ich an einer Plasmaball-Allergie, doch "Riot" hat mich prompt kuriert. Sowohl Präsentation (hohe Auflösung, gelungene Lichteffekte, flüssiges Scrolling) als auch der actionreiche Spielablauf machen Spaß. Je länger Ihr übt, desto professioneller wirft Euer Gladiator ins Tor, mit einfach zu erlernendem Paßspiel optimiert Ihr Eure Spielweise. Daß ich nicht in Begeisterungsstürme ausbreche, liegt an kleineren Problemen: Nur wenige Perspektiven sind übersichtlich, und Eure Teamkollegen laufen sich nicht intelligent genug frei. Teils kann man die Teams nicht eindeutig auseinanderhalten, etwas mehr Trikot-Kontrast wäre wünschenswert. Ansonsten haben die Entwickler eine Menge aus dem Genre 'rausgekitzelt: Ein technisch tadelloses Action-Sportspiel, das vor allem mit menschlichen Gegnern Spaß bringt. Christian Blendl



Schon bei der Team-Wahl dürft Ihr die Stärken und, im Fall der "Frankfurt Vipers", die Schwächen einsehen.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Namco Museum Vol.2



Neu in der PAL-Fassung: "Super Pac-Man". Die Museum-Plakate sind aber weiter in japanisch gehalten.

PS Die PAL-Umsetzung hat positive und negative Seiten: Zum einen müssen wir erneut mit Letterbox-Balken und japanischen Schriftzeichen im Museum leben, zum anderen wurde der öde "Breakout"-Verschnitt "Cutie Q" mit dem guten "Super Pac-Man" ersetzt. Die restliche Ausstattung des Sixpack blieb mit "Gaplus", "Xevious", "Mappy", "Grobda" und "Dragon Buster" erhalten. Bei Automaten mit ursprünglich vertikalem Bildschirm dürft Ihr auf Mini-Bild mit (verzierten) Seitenbalken schalten oder das Vollbild im Fernseh-Kipp-Modus genießen. Wollt Ihr nähere Infos zu den einzelnen Spielen, lest bitte unseren ausführlichen Test der Import-Fassung in MAN!AC 4/96: Inhaltlich hat sich an den 1:1-Emulationen nichts geändert. *mg*





Das mit Abstand beste Spiel der Oldie-Sammlung ist der weitläufig unbekannte "Galaga"-Nachfolger "Gaplus"

! Das freut uns doch: Namco hat sich über die westliche Fassung tatsächlich Gedanken gemacht und spendiert uns mit "Super Pac-Man" ein deutlich besseres Spiel als "Cutie Q". Aus diesem Grund haben wir unsere Wertung gegenüber der Import-Version auch um zwei Punkte aufgestockt. Allerdings frage ich mich, wieso die 50-Hertz-Anpassung wieder nicht vernünftig gemacht wurde. So aufwendig kann doch Geschwindigkeits- und Vollbild-Angleichung nicht sein. Ansonsten bietet das zweite "Namco Museum" ein Spielspaß-Füllhorn für Nostalgiker: "Gaplus" ist göttlich, "Mappy" ein Klassiker, "Xevious" sowieso Kult; nur die Panzerschlacht "Grobda" und das Frühzeit-Action-Adventure "Dragon Buster" halten nicht ganz mit. Oldie-Fans greifen zu!

Martin Gaksch

SPIELSPASS 76%

HERSTELLER Namco
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 42% **SOUND** 48%

Sechs Namco-Klassiker in authentischer Fassung: Nicht nur für Oldie-Fans empfehlenswert – trotz Letterbox-Balken.

AB 6

Andere Versionen
Teil 1 des "Namco Museum" wurde in MAN!AC 11/96 mit 80% Spielspaß getestet, die Episoden 3 bis 5 erscheinen noch im ersten Halbjahr.

Entwickler: Sega, Japan

Die Hard Arcade



Aufdringliche Zeitgenossen schleudert Ihr an den Beinen in's Jenseits: Wehe dem, der Euch zu nahe kommt!



Zweispieler-Action: Sowohl Blut-Pegel als auch Spieler-Kollisionen dürft Ihr im Optionsmenü ausschalten.

Als Bonus dürft Ihr in "Die Hard" neben der rabiaten Hochhaus-Action auch einen Oldie-Automaten spielen. Im Action-Veteranen "Deep Scan" steuert Ihr einen U-Boot-Zerstörer am oberen Bildschirmrand. Mit Hilfe von Wasserbomben, die Ihr per Knopfdruck über Bord kippt, versucht Ihr, möglichst viele Ziele zu vernichten. Doch die U-Boote feuern mit Raketen zurück: Es entbrennt eine hektische Seeschlacht. Je länger Ihr Euch behauptet, desto mehr Credits verdient Ihr Euch für "Die Hard Arcade". Trotz des Alters ist der Oldie noch immer für einige unterhaltsame Runden gut.



Als Zerstörer-Kapitän heizt Ihr beim Sega-Oldie "Deep Scan" der feindlichen U-Boot-Flotte ein.



Mit den "Die Hard"-Filmen und den haarsträubenden Eskapaden von Cop McClane hat Sega's neueste STV-Automatenumsetzung nur am Rande zu tun. Ein unverbesserlicher grauhaariger Terrorist hat ein Mädel geraubt, schwingt sich hinter den Schreibtisch eines Großraumbüros und befehligt per Handy seine Schergen, die das Kommandozentrum, einen imposanten Wolkenkratzer, verteidigen sollen. Doch Eurem Polygon-Polizisten (wahlweise auch einem weiblichen Streifenpartner) gelingt es, rechtzeitig aus dem Einsatzhubschrauber abzuspringen. Dynamisch rückt eine zoomende Kamera jede Eurer Aktionen in's rechte Licht: Entfernt Ihr Euch von den Punks, Soldaten und Endbossen, bleiben sämtliche Kontrahenten im Bilde, setzt Ihr per Haltegriff zu einer Ladung Schwinger in die Magengrube an, seht Ihr das schmerzverzerrte Gesicht des Halunken aus nächster Nähe. Mit entschlossenen Tritt- und Schlagkombinationen nach rechts und links wehrt Ihr Euch gegen die Übermacht, mit Griffen werft Ihr gelenkige Martial-Arts-Asse zu Boden und spendiert Ihnen Backpfeifen im Sekundentakt. Doch nur zum Teil nutzt Ihr Hand-, Fuß- und Sprungaktionen zum Geprügle, bei dem Ihr auch einfache Combos anbringt. Massenweise liegen Gegenstände herum, die mit roter Umrandung als Hilfsmittel hervorgehoben sind: Steht Ihr günstig, färbt sich diese grün, und mit einem schnellen Griff schnappt Ihr Euch die nützlichen Helfer. Dann geht's wirklich rund: Nicht nur mit MPs, Raketenwerfer und Berettas feuert Ihr Salven in die anrückenden Schlägerhorden, auch mit dem Besenstiel haut Ihr den Gegnern eins über die Rübe. Besonders witzige Einzelkämpfer sprühen Haarspray in die Visagen, mit dem passenden Feuerzeug verkokelt Ihr hartnäckigen Terroristen den Kampfanzug. Habt Ihr einen Raum gesäubert, seht Ihr in Zwischensequenzen den Fortgang der Geschichte. In kurzen Aktionssequenzen lauft Ihr durch Gänge und arbeitet Euch mit Hilfe von Leitern nach oben: Durch präzises Feuerknopfdrücken weicht Ihr dabei geistesgegenwärtig Gefahren aus, bevor es im nächsten Büro prügellastig weitergeht. Mit Continues (siehe linke Randspalte) setzt Ihr das Spiel an der Stelle Eures Ablebens fort. *cb*



Roboter-Alarm! Wie bei horizontal scrollenden Prüglern üblich, wird auch die Energieleiste des Feindes eingeblendet.



Nachbrenner: Haltet Ihr ein Feuerzeug an die Sprühdose, entsteht ein effektiver Nahkampf-Helfer.

SPIELSPASS 70%

DIE HARD Arcade

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	69%

Witziges Polygon-Beat'em-Up mit durchschlagskräftigen Extras. Leider ohne Punktzahlen und viel zu kurz.

AB 18

"Die Hard Arcade" macht Laune: Mit vielfältigen Schlagmanövern und Griffen legt Ihr die anrückenden Unholde elegant auf's Parkett, zerdeppert das Mobiliar und laßt Euren Aggressionen hemmungslos freien Lauf. Findet Ihr Waffen, schießt Ihr ganze Magazine in Gegner-Gruppierungen - die Druckwelle des Raketenwerfers schleudert bis zu vier Terroristen an die Wand: für martialische Spieler ein Heidenspaß. Zwar bewegt sich Euer Cop recht träge und teilt nur horizontal aus, doch mit Übung behauptet Ihr Euch dennoch. Leider hat die Arcade-Herkunft Nachteile: Nach einer Stunde ist der Kung-Fu-Opa besiegt, die fehlende Punktzahl wirkt sich äußerst nachteilig auf die Langzeitmotivation aus. Die Szenerie wirkt etwas grob, die detaillierten Charaktere dagegen sind technisch gut gelöst: Kein Knaller, aber spaßig!

Christian Blendl



Nach einem wuchtigen Schlag schleudert's den Terroristen mitten in die Meute: Spaß im Hochhaus!

Andere Versionen

Umsetzungen von "Die Hard Arcade" sind nicht geplant. "Die Hard Trilogy" von Fox Interactive erscheint demnächst ebenfalls für den Saturn.

Entwickler: Granite Bay Software • **Software Design:** Michael Posehn • **Programmierung:** Don Hewitt, Randy Dillan u.a. • **Grafik:** Willy Aguilar, Valerie Couderc, Eric Holden • **Sound:** Don Veca, David O'Neill

Soviet Strike



Explosionen tauchen die Umgebung kurzzeitig in einen Lichtschein.

SA Rund um den Globus ist der Frieden in Gefahr: Ob radikale Kräfte nach der Macht streben oder Terroristen ihre illusionären Ziele mit Bombenattentaten demonstrieren, oft sind chirurgische Eingriffe in brandgefährlichen Situationen das letzte Mittel, um den Ausbruch eines Krieges zu verhindern. Dies ist die Aufgabe des "Strike"-Teams: Als Pilot eines modernen Kampfhubschraubers beweist Ihr in fünf umfangreichen Missionen kühlen Kopf und schnelle Reaktionen. Jeder Einsatz ist in mehrere Untermissionen geteilt, die alle auf einer Übersichtskarte einsehbar sind. Mit genauer Nachschub-Planung (für Sprit als auch Munition) und in ständigem Kontakt mit Eurer Kommandozentrale bekämpft Ihr feindliche Stellungen, fangt Transportkonvois ab und rettet gestrandete Verbindungspersonen aus schwer bewachten Lagern.

Per MG, Hydra- und Hellfire-Raketen legt Ihr ganze Gebäudekomplexe in Schutt und Asche, ECM-Täuschziele lenken feindliche Missiles von Eurem Rotor ab. Findige Kämpfer entdecken sogar im Gelände verstreute Spezialwaffen: Doch auch Panzergeschütz, Maverick-Raketen und Splittergranaten sind streng begrenzt.

Im Gegensatz zur Playstation-Version könnt Ihr auch einen "Easy"-Schwierigkeitsgrad einstellen: Eure Waffen richten mehr Schaden an, und der Sprit-Durst Eurer Maschine ist geringer. Doch selbst mit dieser Option leistet Euch der Feind härtesten Widerstand. *cb*



Krawall im Kreml: In der letzten Mission kämpft Ihr gegen radikale Putschisten in Moskau.

! Auch die Saturn-Episode der "Strike"-Serie ist ein überaus kniffliges Actionspiel mit gewichtigem Taktik-Einschlag: Ohne Planung habt Ihr keine Chance. Kleine Unterschiede machen die Sega-Variante zum etwas schwächeren Spiel: Das Scrolling fiel einen Tick ruckliger aus (das erschwert vor allem das Zielen) und der grafische Eindruck ist pixeliger. Der neue Schwierigkeitsgrad hilft normalsterblichen Piloten wenig: Die Trefferquote der Gegner ist genauso hoch, der dadurch angerichtete Schaden nach wie vor vernichtend. Auch die atmosphärisch wichtigen FMV-Sequenzen kommen wegen der schlechteren Qualität nicht mehr so gut rüber. Wer sich gerne in extrem schwere Action-Missionen verbeißt, findet hier sein Eldorado, Greenhorns sollten verweigern.



Christian Blendl

SPIELSPASS 78%

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 75%
SOUND: 65%

Fesselndes Kampfhubschrauber-Epos mit dezent ruckelnder Grafik und Taktik-Einschlag, das nur Profis in den Griff kriegen.

AB 18

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 12/96 mit 80% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Raven, USA

Hexen



Klassisch, simpel, schlagkräftig: Sind Euch die Mana-Punkte ausgegangen, packt Ihr in RPG-Manier die Axt aus.



Ihr habt den letzten Sprung vermasselt und seid in eine Schlucht geplumpst: Kaum auf dem Eisparkett gelandet, machen sich die zornigen Monstersoldaten über Euch her.

Entwickler

Raven hat das Fantasy-Gemetzel "Hexen" 1995 für den PC entwickelt. Ravens erste 3D-Gemäuer konntet Ihr etliche Jahre zuvor im Echtzeit-Rollenspiel "Shadowcaster" erforschen, das neben flüssigen Dungeons mit damals noch neuartigen Morphing-Effekten glänzte. Grund für den aufwendigen Grafik-Zauber: Während Origins "Ultima Underworld"-Dungeons noch von klassischer Polygon-Struktur in die Knie gezwungen wurden, waren bei den Raven-Dungeons id's Grafikmagier am Werk – statt texturierten 3D-Objekten hat man Bitmap-Flächen verbaut. Das Resultat: Die Titel waren ähnlich flott wie das indizierte id-Vorbild und stellten relativ zahme Hardware-Anforderungen an den heimischen PC.



"Hexen" steht nicht für ein Besengeschwader warziger Weiber, sondern ist der Name einer düsteren Fantasy-Welt: Das mittelalterliche Reich von Raven Soft (siehe Randspalte) wird von drei Erzschurken unterjocht – ein fieser Chaoskrieger schleift Tag für Tag rebellische Vasallen auf den Richtblock, während sein scheinheiliger Priesterkollege und ein Meister-Magier die Schäfchen mit klugen Reden läutern. Von Machtgier getrieben, ziehen die drei unersättlichen Burschen zum Altar des Bösen und leisten einem garstigen Höllenfürsten den Treueschwur. Während die Fieslinge durch ein Wurmloch in den Sündenpfuhl ihres Meisters gesaugt werden, fassen sich ihre Untergebenen ein Herz: Bevor die Tyrannen mit unbezwingbaren Dämonenheeren nach Hexen zurückkehren, schicken alle drei Parteien ihre Champions in die Raumspalte – Krieger, Priester und Magier wagen den beherzten Sprung auf die andere Seite und werden in ein dreidimensionales Schlachtfest geschleudert. Aber bevor sich Eure Recken zum Fight rüsten und den Monsterhorden tüchtig einheizen, wird den heroischen Gemütern ein Strich durch die Rechnung gemacht: Eure Helden werden überrumpelt, gefilzt und mutterseelenallein in ein feuchtes Verlies gesperrt. Und die Moral von der Geschicht': Ihr wählt einen Wunschkämpen und müßt Euch im Alleingang durch den riesigen Dungeon-Komplex metzeln.



Technisch hat "Hexen" mit Problemen zu kämpfen, dafür stimmt die Spielspaß-Zubereitung.

Während Ihr in den meisten Ego-Shootern durch Science-fiction-Szenarien stöbert, hat Raven die "Hexen"-Gewölbe mit Fantasy-Getier bevölkert, spielerisches Randwerk wie Fallen oder Puzzle-Areale wurden gemäß mittelalterlichem Plot auf mechanische und magische Vorrichtungen beschränkt: Plattformen werden von Flaschenzügen über den Komplex gehievt, Portale löst Ihr mit mystischen Elementarschlüsseln oder Ketten aus der Verankerung. Auch Euer Waffenarsenal hat man dem rauhen Schwertschwinger-Ambiente angepaßt: Statt Maschinengewehr und Raketenwerfer schultern Eure Helden Bogen oder Armbrust. Aber bis der muskulöse Krieger seine Widersacher mit einem magischen Wurfbeil zerstückeln oder Euer Magier mit Manageladenen Energieblitzen um sich werfen kann, müßt Ihr die schmierigen Höllenwächter im Nahkampf erledigen: Zunächst vernascht Ihr zweiköpfige Reptilien, Minotauren und Bratgeier noch mit Fausthieben. Waffen wie Streitaxt oder Morgenstern sind das Ziel langwieriger Questen: Einmal fündig geworden, rammt Ihr den Bestien Eure Klinge in den Wanst, mäht Aufwärmmonster im Dutzend um und watet durch klebrige Leichenberge. *rb*



Ihr schnallt Thors Kriegshammer vom Gürtel und zertrümmert die Eismonster mit magischen Entladungen.

! "Hexen" fasziniert mit gehaltvolleren Puzzle-Einlagen und größerem 3D-Gelände als die Genre-Konkurrenten. Fantasy-Flair, Charakterwahl und Zauberwerk wähnen Euch oft in einem Rollenspiel-Dungeon, schaurige Sprach-Samples und depressiver Soundtrack versetzen Euch direkt ins "Hexen"-Verlies. Wer sich in dem gigantischen Komplex verfranst, schlendert wie im indizierten Urahn über die komfortable Automap. Zudem könnt Ihr überall und jederzeit Euren Fortschritt speichern. Wer eine rasante Dungeon-Jagd erleben und seinen Heldenrucksack mit Artefakten vollstopfen will, sieht über Textur-Störstreifen und Ruckelschritt hinweg: Die großzügige "Hexen"-Architektur bricht mit der Level-Tradition und ist eher Action-Rollenspiel denn klassischer Ego-Shooter. Für Fantasy-Fans trotz schludriger Präsentation ein Leckerbissen.

Robert Bannert

SPIELSPASS 80%

HERSTELLER: GT Interactive
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 63%
SOUND: 78%

In "Hexen" ist die Hölle los: Stimmungsvoller Ego-Shooter mit Rollenspiel-Dungeon und Adventure-Artefakten.

AB 18

Andere Versionen
Eine Saturn-Version erscheint in Kürze.

Entwickler: KCET, Japan

Road Rage

Der Trip durch die Nacht, den Ihr im gelungenem Intro unternehmt, zeigt Euch, wie dynamisch das eigentliche Spiel hätte werden sollen: High-Speed-Rennen im stimmungsvollen Nacht-Ambiente einer Mega-Metropole.









Professionelles Intro für ein schwaches Produkt: Leider kein Einzelfall!



32-Bit-Standard: Nach dem Rennen verfolgt Ihr ein schmuckes Replay.

PS Im Jahr 2045 haben japanische Düsengleiter-Piloten nichts besseres zu tun, als beim nächtlichen "Road Rage"-Wettbewerb quer durch Neo-Kobe zu rasen. Diese Metropole hat's in sich: Nicht nur, daß die Straßenplaner bei wagemutigen Rampenkonstruktionen Millionen Yen verpulvert haben, beim anschließenden Kassensturz stellten die Herren ein Haushaltsloch fest und beschlossen, teure Anschlußstücke zwischen den Sektionen wegzulassen und statt dessen preiswerte Sprungrampen zu bauen. Ihr nehmt mit einem von acht unterschiedlichen Düsen-Gefährten am Tumult teil und erreicht Spitzengeschwindigkeiten von über 300 km/h. Neben den üblichen Rennen prägt Ihr Euch im Zeitfahr-Modus die Streckenlayouts ein und fahrt um Bestzeiten, während Ihr beim "CPU Battle" gegen nur einen Konkurrenten um die Wette rast. Auf vier Strecken erforscht Ihr Steilkurven, Tunnels und Rampen rund um die futuristische Mega-Metropole.

Einige der weiteren Kurven durchfahrt Ihr mit geschicktem Einlenken, andere sind für die konventionelle Steuerung zu eng: Um nicht gegen die Bande zu donnern, aktiviert Ihr mit den L/R-Tasten eine zusätzliche Kippfunktion: Euer Gleiter stellt sich senkrecht und Ihr bewältigt die Kurven im 90-Grad-Winkel. Bleibt Ihr aber zu lange in dieser Position, knallt Ihr in die Bande. Besonders in der Ego-Perspektive müßt Ihr Euch erst langsam an die zunächst verwirrende Sicht gewöhnen, benutzt Ihr eine der zwei Von-hinten-Ansichten, geht Euch der Steuertrick etwas leichter von der Hand. Ein nervöser Kommentator begleitet Eure Aktionen. Schlagt Ihr die Konkurrenz aus dem Feld, dürft Ihr in zwei schnelleren Ligen antreten. Beim Zeitfahren kämpft Ihr gegen Eure eigene Bestleistung in Form eines "Ghost Car". *cb*

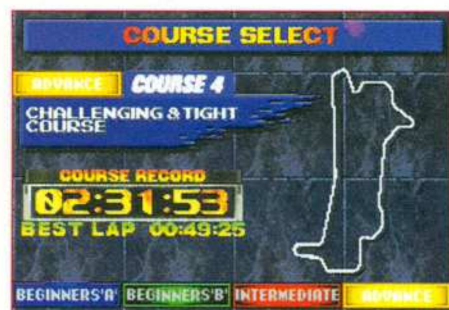
Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000



Dreher: Berührt Ihr nach scharfen Kurven die Bande, schleudert es den Gleiter, ohne daß Ihr eingreifen könnt.



Der Tunnel baut sich in groben Klumpen vor Euch auf und nimmt jedes Geschwindigkeitsgefühl.



Vier Strecken sind im Angebot: Dieser hier ist mit schmucklosen Links-Rechts-Kombinationen gespickt.



Viereckiger Tunnel mit scharfer Rechtskurve: Steuert frühzeitig mit der "Flapping"-Funktion ein!



An den Checkpoints erhaltet Ihr wie üblich Bonus-Sekunden zum Weiterfahren.

SPIELSPASS 38%

NEO KOBE 2045 ROAD RAGE

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	41%
SOUND	48%

Schlappe Automatenumsetzung, bei der miese Technik und mangelndes Konzept den Spielspaß ruiniert.



Aufwärts: Am Streckenrand klappen desöfteren Polygone weg; kommen Gegner ins Bild, wird's langsamer.

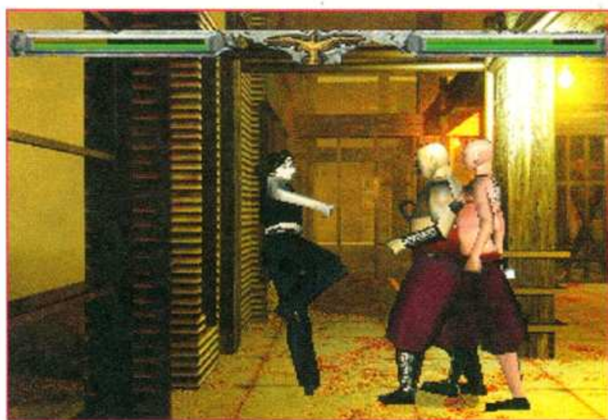
Bei "Road Rage" sammeln sich Unzulänglichkeiten der 32-Bit-Rennspiele auf erschreckende Art. Neben dem furchtbaren Pop-Up, das spielentscheidende Streckenteile erst in letzter Sekunde sichtbar macht, nervt die ständig schwankende Geschwindigkeit der eh' schon ruckligen Grafik: Taucht in einer Kurve ein Fahrzeug auf, wird die Steuerung plötzlich träger und das Tempogefühl leidet. In der Ego-Perspektive verwirrt Euch zusätzlich die mangelnde Übersicht bei Benutzung der "Flap"-Funktion: Mit viel Glück erwischt Ihr den richtigen Zeitpunkt zum Querstellen, sehen könnt Ihr während des Einlenkens nur die texturverzerrte Betonabsperrung. Mit den drei Rennklassen und dem Zeitfahr-Modus ist zumindest für anspruchslose Polygon-Raser ein Minimum an Abwechslung möglich. Eine herbe Enttäuschung!

Christian Blendl

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Produzent: Stefan Poschuma & Dan McBrude • **Design:** Mike Upton, Adam Mock, Martin Bysh, Calvin Campbell u.a. • **Programmierung:** Stefan Poschuma, Eric Randall, James Thomas, Tony Yin, Barbara Ott u.a. • **Sound:** Mark Kerr & Nelson Everhart

The Crow



Die Krähe mit dem Rücken zur Wand: Mit geschickt getimten Drehkicks trefft Ihr mehrere Gegner gleichzeitig.



Mit dem Kinostart des zweiten Teils erreicht die Erstlings-Umsetzung die MAN!AC-Redaktion: Nachdem Ihr die animierte Nachstellung des Filmanfangs bestaunt habt, beginnt Ihr mit Eurem Polygonschläger vor dem Eingang einer üblen Ganovenspelunke: Per Steuerkreuz pirscht Ihr Euch über den 3D-Hinterhof an den gammligen Türsteher heran, der Euch grimmig erwartet. Wollt Ihr den Feind überrennen, aktiviert Ihr mit dem Dreieck-Button einfach die Sprintfunktion; um einen Gegenstand aufzuheben, drückt Ihr X. Kommt es schließlich zum Kampf, wird in die Duell-Tastenbelegung geschaltet: Mit den Feuertasten tretet und schlagt Ihr den Raufbold zusammen, mit einem eleganten Wurf gegen die Wand räumt Ihr den Weg frei. Auf Eurem Weg durch Hafenviertel und Lagerhallen fallen Euch Skinheads, Rocker und Martial-Arts-Experten an, die Euch auch mit Waffen wie mit Baseballschläger, Handgranaten, Pistole oder einem beinharten Totenschädel auseinandernehmen. Mit dem praktischen Paßwort steigt Ihr nach dem "Game Over" wieder ein. *oe*







Mit Uzi und Raketenwerfer durchlöchert Ihr die Unterwelt: Habt Ihr keine Munition mehr, werft Ihr dem Feind die Waffe ins Gesicht.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Arbeit.



Oliver Ehrle

"The Crow" wirkt etwas plumper als EAs "Perfect Weapon": Die 3D-Welt ist nicht so prunkvoll, das begrenzte Schlagsortiment läßt nur wenig Freiraum für ästhetische Knockout-Kombinationen. Dafür spielt sich der Polygonschläger wesentlich flotter und "beglückt" in höheren Levels mit Schußwaffen und Blutspritzern. Mit dem Perspektivenwechsel hat jedoch auch die Krähe Probleme. Akustisch ist's Mittelmaß: Die Hörner im Hintergrund heulen träge, auf Digigeschimpfe müßt Ihr verzichten.

Trotz reichlich Filmmaterial aus dem Kinovorbild wurden alle FMV-Sequenzen (Bilder unten) mit Polygonen animiert und anschließend mit Scans aus dem Realvorbild verziert. Der Kinofilm "The Crow 2" läuft übrigens seit kurzem auf deutschen Leinwänden.

SPIELSPASS	60%
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	65%

Untoter Rächer in 3D: Die Krähe prügelt flott und setzt auf Waffen-Power, verwirrt jedoch mit Perspektiven-Schlamperei.

AB 18





Produzent: Tony Zurovec • **Design:** Bruce Adams, Phil Wattenberger, Eric Willmar, Mark Vittec, Melanie, Yenawine • **Programmierung:** Tony Zurovec, Jason Ely • **Grafik:** Joe Rabbitt, Matt Scibilia, Trey Hermann, Allan Zelsman • **Sound:** Todd Parson

Crusader: No Remorse



In den Hallen stolpert Ihr über Lagergut, Büroräume und Laboratorien wurden abwechslungsreich möbliert.



Im Visier: Ehe der arme Konzernschlucker seine Waffe ziehen kann, habt Ihr Euer Fadenkreuz justiert und eine Projektilsalve durch die Kevlar-Weste geballert.

Origins

Gründungsvater Richard Garriot sorgte Mitte der 80er unter dem Pseudonym "Lord British" mit seinem Rollenspiel "Ultima" für Furore. Nach vier weiteren Episoden mit antiker Spar-Optik revolutionierte der amerikanische Entwickler 1991 die Grafik-Geschichte: In "Ultima 6" genossen Rollenspieler zum ersten Mal 256 Farben und durchstöberten die Rollenspiel-Welt nicht aus traditioneller Vogelperspektive, sondern detaillierterem Dreiviertel-Blickwinkel. Auf "Ultima 6" folgten die beiden "Ultima 7"-Episoden "Black Gate" und "Serpent Isle", dicht gefolgt vom Action-betonten, aber nur träge spielbaren achten Teil. Wie die RPG-Episoden drängten Origins Technik-Innovation "Wing Commander" und die flüssig scrollenden "Ultima Underworld"-Welten die PC-Spieler zu unverschämter Hardware-Aufrüstung.



"Wing Commander"- und "Ultima"-Entwickler Origin beschritt mit ihrem PC-Schlachtfest "Crusader: No Remorse" vor rund zwei Jahren erstmalig konventionelle Action-Pfade: Ein Rebellen-Söldner in feuerroter Stahluniform stöbert durch isometrische "Project Overkill"-Korridore. Schalter, Laserfallen und Computer-Terminals wurden von den Amerikanern zu Puzzle-Einlagen kombiniert und fordern den futuristischen Kreuzfahrer mit zünftigem Adventure-Einschlag. Wie die robuster gebauten Konami-Kollegen schießt Euer Legionär unschuldiges Konzernpersonal über den Haufen – neben den blutverschmierten Opfern müssen Einrichtungsgegenstände wie Spinte, Aktenschränke, Büromöbel und Großrechner-Anlagen herhalten – Kurz: Alles, was von einem Fadenkreuz markiert wird, kann Stück für Stück zerlegt, in Fetzen geballert und in die Luft gesprengt werden. Egal, ob Euer rüstiges Iso-Sprite das Zielobjekt mit herkömmlichem Maschinengewehr und Plasma-Wumme bearbeitet oder einen Sprengsatz in der Nähe montiert – Sekunden später fegt eine gerenderte Pixel-Explosion durch die Korridore und versengt unvorsichtigen Wächtern die Hightech-Implantate. Während die Konzern-Cyborgs lausige Schützen abgeben und nach dem ersten Schuß in eine Blutlache plumpsen, sind die computergesteuerten Überwachungsanlagen der bösen Buben ziemlich hartnäckig: An den Wänden sind neben neugierigen Robotkameras gelenkige Geschützstellungen und Laser-Sperren installiert – ein Schritt am Bewegungsdetektor vorbei, und Euer Sprite wird von einer schmerzhaften Schutzschildentladung durchgeschüttelt. Abhilfe leisten das Studium der Sicherheits-Terminals und ein akkurat justierter Schuß: Aus dem zusammengeschmolzenen Spitzel stieben Funken auf den Korridor – derweil marschiert Euer Cyborg zum Sicherheitskasten und deaktiviert die lästige Alarmsirene. Erst wenn Euch das schrille Geheule nicht mehr im Ohr liegt, könnt Ihr in den angrenzenden Komplexen gemütlich nach ID-Karten, Passierscheinen und Daten-Listings forschen. Habt Ihr alle Informationen beisammen, lotst Euch der Rebellen-Cracker "Wizard" zum Transporter-Beam: Kollegen von der Widerstandsbewegung schleusen Eure Pixelstruktur ins Versteck zurück, anschließend plant Ihr per Karte die nächsten Schritte. Einmal aus dem verschwitzten Anzug gepellt, servt Ihr durch's Rebel-Net, tauscht Eure sauer erballerten Credits gegen größere Geschützkaliber ein oder marschiert ins FMV-Büro des Sergeants: Der wohlbeleibte Bursche kaut auf einer monströsen Havanna herum, mustert Euch abschätzend und erklärt die nächste von 15 Missionen. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel: 0231/5575000



Eure fesche Kollegin bedankt sich bei einem Drink in der FMV-Bar für ihre Befreiung – leider nur im mickrigen Bildausschnitt.



Online-Bestellservice mit Instant-Lieferung: Ihr verschleudert Eure erballerten Credits am Ausrüstungs-Terminal.

Die Maus-Steuerung des PC-Originals wurde nur unzureichend aufs Konsolen-Joypad übertragen: Entweder wendet Ihr Euer Sprite auf der Stelle oder verzichtet per "Direkt"-Option auf Diagonalschüsse. Trotzdem sind allzu hektische Schußwechsel selten, vielmehr dominieren knackige Puzzles Eure Mission. Med-Kits und Munition sind großzügig verteilt und unterstützen das anschauliche Zukunfts-Ambiente eher als eine übertriebene Gegnerflut. Anstatt nach herkömmlichem Baller-Rezept Euren Zerstörungstrieb zu fördern, konfrontiert Euch Origin mit einem clever designten Auftrag nach dem anderen und beschäftigt auch hartgesottene Tüftler für Wochen. "Crusader" ist fair, konsequent und laut: Flotte Techno-Rhythmen und prima abgemischtes Stereo-Gekrache entschädigen Euch hinreichend für die triste 16-Bit-Farbwahl.

Robert Bannert

SPIELSPASS 75%

CRUSADER NO REMORSE

© 1996 Origin Systems, Inc. All rights reserved

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	74%

Origins Adventure-Action besticht mit intelligenten Monster-Leveln und spannendem Plot. Achtung: Technisch schwach!

AB 16

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Produzenten Sam Nelson, Keith Orr
Spieldesign Sam Deasy
Programmierung Sam Deasy, Jim Hall, Matt Campbell
Grafik Josh Book
Sound Russel Lieblich, Marc Farly

PGA Tour '97



Der Caddie steht brav an der Fahne und wartet auf den Putt seines Meisters

SA Wie kaum anders zu erwarten, hat sich an der Saturn-Umsetzung spielerisch nichts geändert. Die EA-Sports-Golfsimulation bittet auf zwei 18-Loch-Kursen zum Abschlag, der traditionell aus der "Von hinten"-Perspektive gezeigt wird. Auf den ersehnten 3D-Ballflug müssen wir also weiter verzichten. Dafür hat sich Electronic Arts an seine bekannten Tugenden erinnert und präsentiert eine Vielzahl von Optionen sowie Statistiken. Außerdem ist der erstklassige Turnier-Modus mit von der Partie, in dem Ihr gegen waschechte PGA-Cracks antretet – für Solo-Spieler eine prima Herausforderung.
Die Grafik ist ordentlich, aber nicht besonders hübsch animiert, der Sound beschränkt sich auf einen mundfaulen Reporter und jazzige Klänge zum Titelbild.
Spielerisch kann man "PGA Tour '97" wenig vorwerfen, doch die Begeisterung für das wenig spektakuläre Update hält sich in Grenzen – zumal die Ladezeiten zwischen den Schlägen unangenehm lange ausfallen. *mg*

SPIELSPASS 81%
HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 60%
SOUND: 46%

Routiniertes Update der legendären Golf-Serie. Leider ohne 3D-Ballflug und mit nur zwei Kursen. Prima Golfsimulation, aber keine Special-FX.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 12/96 mit 82% Spielspaß bewertet.

Entwickler Iguana Entertainment, USA

Batman forever



Unruhe im Pixel-Haufen: Der dunkle Ritter sorgt für schmerzende Hintern.

PS Kawumm: Auch die Playstation wird mit der Umsetzung des chaotischen Automaten-Horizontalprüglers beglückt. Wahlweise allein oder zu zweit machen sich Robin und Batman auf, in neun ausladenden Hinterhof-Abschnitten Riddler, Two-Face sowie Hundertschaften ihrer Schergen ordentlich zu vermöbeln. Mit Handschlag-, Fußtritt- und Sprungmanövern bringt Ihr fulminante Combos an, witzige Zusatzhilfen werden vom schmutzigen Straßenuntergrund aufgelesen: Mit den aus Film und Fernsehen bekannten Batarangs, Bat-Haken, Bat-Granaten und anderem Bat-Krimskrams malträtiert Ihr die Feinde von Recht und Ordnung.
Wie die Saturn-Fassung ist auch diese Version ein hyper-chaotisches Geschlägere ohne Sinn und Verstand: Im Tohuwabohu der Monster-Pixel geht jede Übersicht flöten, Combos aktivieren sich im Gedränge meist zufällig. Die bessern Playstation-Soundeffekte reißen nichts raus: Selbst eiserne Batman-Fans überlegen sich den Kauf der Iguana-Entwicklung zweimal. *cb*

SPIELSPASS 37%
HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 36%
SOUND: 40%

Ambitionslose Low-Budget-Automatenumsetzung, bei der spielerisch das blanke Schläger-Chaos regiert. Auch "Batman"-Freaks lassen die Finger davon.

Andere Versionen
Die Saturn-Version wurde in MAN!AC 2/97 mit 37% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Appaloosa Interactive, Ungarn • **Produzenten:** Jason Friedman, Mark Porwitt (Konami), Mike Gallo (Konami) • **Spieldesign:** Laszlo Szenttornyai, Zoltan Gyorfi • **Programmierung:** Jozsef Molnar, Attila Kristof, Attila Asztalos • **Sound:** Attila Heger, Szabolcs Toth, Attila Dobos, Andras Magyari • **Grafik:** Arpad Balku, Andras Bakai, Tamas Csige, Gabor Matheika • **3D-Modelle:** Daniel Mecs, Tamas Domonkos.

Contra – Legacy of War


Psychedelischer Hirn-Boss: Durch eine pulsierende Schädel-Hülle geschützt, ist er am besten mit Suchlasern zu knacken.


Nach der Explosion fallen meist noch kleinere Polygon-Trümmer herunter: Geht besser sofort in Deckung!


Der Skorpion ist wieselflink, durch wenige Treffer kippt er aber auf den Rückenpanzer und läßt Euch passieren.

3D-Contra: Aus der Verpackung purzelt Euch eine faltbare Folienbrille in die Hände, denn im Optionsmenü dürft Ihr einen 3D-Modus aktivieren. Das Prinzip ist uralt: Mit der blauen bzw. roten Brillenfolie nehmt Ihr das flackernde Fernsehbild quasi links/rechts getrennt wahr. Theoretisch faßt das Gehirn die Wahrnehmungen zu einem Bild zusammen – schon schießt Ihr in 3D. Trotz einiger Kontrast- und Farbregelungsversuche hatte MANIAC wenig kaum dreidimensionalen Durchblick – lediglich die Augen schmerzten nach wenigen Minuten.

PS Mit unserem Preview in Ausgabe 12/96 wurdet Ihr bereits vorgewarnt: Grauenerregende Gen-Mutationen und außerirdische Monster greifen auf breiter Front Neo-City an. Ihr pfeift einen von vier Söldnern herbei, die sich in Bewaffnung, Schnelligkeit sowie Herkunftsplanet unterscheiden und legt alleine oder zu zweit gleichzeitig los. Zwar hat jeder Soldat eine gemeinsame Standardwaffe im Tornister, doch hinsichtlich der Zielsuchsysteme gibt es wichtige Unterschiede: Schnelle Laser


Als Euer Kahn hier stoppt, ahnt Ihr noch nichts Böses...

etwa sind in der Vernichtungswirkung langsameren Raketen unterlegen. Mit neun Leben und nur einer Schnellfeuerwaffe ausgerüstet stürmt Ihr in die bereits verwüstete Ruinenstadt, wo Euch neben gemeinen Mutanten alle paar Meter ein Monster stoppt. Herumfliegende Adler-Symbole schießt Ihr im Sprung ab, um Euer Arsenal mit einer neuen Waffe zu bestücken. Mit Eurer zweiten Spezialfertigkeit duckt Ihr Euch unter feindlichem Feuer. Ansonsten versucht Ihr mit panischem Ausweichen dem Geschoßhagel zu entgehen. Von der hohen Zahl an Leben solltet Ihr Euch nicht täuschen lassen: Bei jedem Kugel- oder Feindkontakt schreit Euer Alter Ego kurz auf und Ihr seid für etwa eine Sekunde unverwundbar. Das Spiel läuft aber weiter, und so merkt Ihr im Eifer des gnadenlosen Monster-Scharmützels oft nicht, wenn Euch ein Leben abgezwackt wurde. Habt Ihr alle Leben verbraucht, könnt Ihr per Continue am Level-Anfang erneut einsteigen. Schafft Ihr einen der sechs Abschnitte, dürft Ihr den aktuellen Stand an Leben und die verfügbaren Continues auf Karte sichern. Um nicht bei jedem Schlenker das Ziel zu verreißen, implementierten die Entwickler eine wichtige Waffen-Verriegelung: Mit der "R1"-Taste fixiert Ihr Eure Feuerrichtung, um beim Vormarsch gezielt anrückende Mutanten zu treffen, ein erneuter Druck gibt die Sperre wieder


...doch Sekunden später erhebt sich der dümpelnde Unrat zu einem aggressiven Müll-Monster!


Im Dschungel solltet Ihr Eure sieben Sachen packen und abhauen: Ein Tiefflieger wirft Napalm-Bomben ab!


Multitasking: Vernichten, schnelles Ausweichen, Springen und Aufsammeln sind permanente Anforderungen!

! Warum vergibt Konami die Entwicklung eines solch' wichtigen Titels an eine relativ unbekannte ungarische Firma? Die Moral von der Geschicht': Mit den spielerisch perfekt getunten 16-Bit-"Probotectoren" hat das neue „Contra" wenig gemeinsam. Action ja, cleveres Spieldesign nein. „Legacy of War" ist eine überaus hektische Aneinanderreihung von wild feuernden Gegnern, die anscheinend ziellos umherirren. Außerdem wechselt die Perspektive manchmal so ungünstig, daß man kurzzeitig den Überblick verliert. Dafür ist die 3D-Grafik insgesamt gut, die technische Umsetzung gelungen und die Musik stimmungsvoll techno-inspiriert. Wer auf schwere Hardcore-Action mit hoher Schußfrequenz steht, wird das 32-Bit-„Contra" mögen; Liebhaber der feinsinnigen Vorbilder made in Japan holen sich schluchzenderweise ein Taschentuch: Eine Action-Legende hat die Tonart gewechselt!


Martin Gaksch

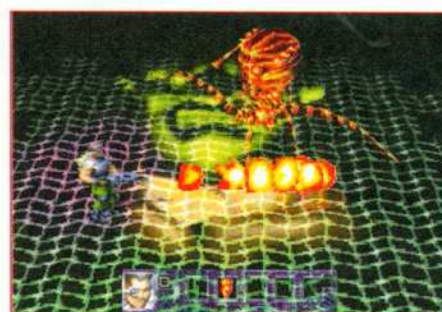

Der letzte Einsatz: Auf einem Mikro-Asteroiden bekämpft Ihr störrische Lava-Würmer.


Nach dem Floß-Ausflug überquert Ihr eine Zwischengegner-Sequenz auf einer Hängebrücke. Von fünf Bossen in Folge geschwächt, erreicht Ihr dieses Monstrum...

frei und Ihr schießt in die jeweilige Laufrichtung. Per Taste wählt Ihr auch die jeweils aktive Waffe an und werft eine der raren, aber wichtigen Smart-Bomben zwischen die Mittel- und Endgegner. Die Marschroute ändert sich ständig: Habt Ihr einen bestimmten Punkt erreicht, dreht sich die imaginäre Kamera um das isometrische Blickfeld und das Scrolling wird in einer neuen Richtung fortgesetzt. Sämtliche Gebäude, Hügel und Kreaturen außer den herumwuselnden Mini-Gegnern sind als detaillierte Polygonobjekte gestaltet.
Vernichtet Ihr eine Geschützstellung, ein Rieseninsekt oder eines der zahlreichen anderen Monstren, fliegen Euch in imposanten Effekten die Trümmer um die Stiefel, während dezente Lichteffekte die Explosion erleuchten. Doch nachdem Ihr die Stadt-Invasoren in die Hölle geschickt habt, geht der Alptraum erst richtig los: Ihr kämpft gegen Rieseninsekten und Tiefflieger im Dschungel, absolviert eine nervenaufreibende Floßfahrt, bei der Ihr von Riesenschlangen und Müllmonstern attackiert werdet und landet schließlich in der komplexen Gebirgsfestung der Invasoren, die über scheinbar unbegrenzten Nachschub verfügen. Feuert Ihr öfters in die am Wege liegenden Gebäude, geben provisorische Türen nach und Ihr findet Bomben, Waffen oder ein dringend benötigtes Extraleben. Den Schwierigkeitsgrad justiert Ihr in drei Stufen, doch schon die simpelste Einstellung verlangt Euch schnellste Reaktionen und genaue Levelkenntnis ab. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000


Abschuß: Nach der furiosen Explosion fungiert das Raumschiff als Brücke über den Lava-Fluß.


Spinnen-Recycling: In der virtuellen Zone tretet Ihr gegen bereits besiegte Bosse nochmals an.

Waren die "Contra"-Vorgänger noch in übersichtlicher 2D-Technik inszeniert, so müßt Ihr Euch jetzt mit isometrischen Kameraschwenks anfreunden. Kennt Ihr die vorgegebene Marschroute nicht auswendig, werdet Ihr beim Ausweich-Manöver manchmal vom Kamera-Scrolling überrascht. Auch beim isometrischen Gehüpfe auf schwebenden Steinplatten und zwischen Floß und Ufer-Böschung treten Steuerprobleme auf. Nicht immer profitiert der Spielspaß von aufwendiger Polygon-Optik!




Ein zäher Brocken: Der krebsähnliche Kriecher in der Gebirgsfestung begleitet Euch durch eine Level-Passage und erweist sich dabei als trickreicher Gegner.

! Mit gewagten Monster-Mutationen und bewährten Aktionsmöglichkeiten (Springen, Ducken, Adler-Symbole erhaschen) versuchten die Entwickler, nahe am Original-"Probotector" zu bleiben. Doch so gut die Grafik ist (mal abgesehen von kleineren Polygonfehlern und teils pixelig gezoomten Helden), so planlos ist das Spieldesign. Rennt Ihr zu schnell durch's Feindesland, verpaßt Ihr Boni und rauscht in plötzlich herumfliegende Schüsse. Laßt Ihr Euch hingegen Zeit, nervt das uninspirierte Auftauchen von Soldaten aus allen Ecken. Die Leben Eures Söldners schwinden beinahe unbemerkt dahin, und auch die Endgegner folgen keiner erkennbaren Verteidigungsstrategie. Besonders die 3D-Sprung-Kombinationen im vierten Abschnitt bringen mich zur Weißglut: Die Steuerung ist dafür zu unsensibel. Insgesamt ein ideenreiches Profi-Actionspiel, doch gegen die 16-Bit-"Probotectoren" kann es nicht ansatzweise bestehen.

Christian Blendl


Panzer-Attacke: Sobald Euch der Fahrer sieht, versucht er Euch frontal zu rammen!


Mit langem Hals beschnuppert Euch der Endgegner des dritten Abschnitts: Die Schildkröte speit auch noch Feuer!

SPIELSPASS **68%**

CONTRA legacy of war

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 75%
SOUND: 78%

Furioses Actionspiel mit Frustgarantie, das nur streckenweise die Faszination alter "Contra"-Werke aufblitzen läßt.

AB 16

Andere Versionen
Eine Saturn-Umsetzung erscheint kurz nach der Playstation-Version.

Entwickler: Sony Computer Entertainment Europe, GB

Total NBA '97

Trotz NBA-Lizenz sind nicht alle Basketball-Profis vertreten. Dies kennt Ihr bereits aus den anderen NBA-Titeln und ist auf spezielle Lizenz-Vereinbarungen von Megastars wie Michael Jordan zurückzuführen. Allerdings tut dies dem Spielspaß keinen Abbruch und so hält sich unsere Enttäuschung in Grenzen. Hartgesottene Cracks basteln sich sowieso ihren eigenen Super-Dunker.



Ein halbes Dutzend Perspektiven sind jederzeit während des Spiels anwählbar: Allerdings müßt Ihr dazu ins Pause-Menü.



Wer seine Spieler zu eindrucksvollen Dunkings verleiten will, dribbelt mit gedrücktem Turbo-Button und wirft aus vollem Lauf.

PS Vor einem knappen Jahr überraschte Sonys englische Entwicklungsabteilung mit einer fabelhaften Basketball-Simulation: Der Frischling „Total NBA" zeigte etablierten Sport-Serien von EA & Co, daß die Regeln der ur-amerikanische Sportart auch auf der Insel bekannt sind. Jetzt legt Sony nach und beschert uns die übliche Fortsetzung im Jahresturnus – passend mit der Endung '97 tituliert.

Allerdings hat sich gegenüber dem Original nicht allzu viel getan – was jedoch dank den Qualitäten des Erstlings keine harsche Kritik impliziert. Bis zu acht Dunking-Cracks treten zu Freundschaftsspiel, Liga oder Playoffs an, schauen den millionenschweren NBA-Stars via Miniatur-Bildchen in die Augen und wechseln je nach Laune die Formation. Wer will, konstruiert gar seinen eigenen Super-Spieler und baut ihn in sein Lieblings-Team ein. Während bei den Spielmodi „Arcade" und „Simulation" die Parameter schon vorjustiert sind, läßt Euch die Einstellung „Custom" freie Hand: Ein Dutzend Features richten sich nach Euren Wünschen. Gelten die Begrenzungslinien des Spielfeldes? Wie werden Fouls geahndet? Ist der Turbo-Button aktiviert? Werden Spieler müde?



Wenn das mal kein Offensiv-Foul war: Während sich der Verteidiger am Boden lümmelt, dunkt der Angreifer ein.



Der Hallenboden sieht fantastisch aus: Die Spieler werfen Schatten und auch die Deckenbeleuchtung spiegelt sich.

Sind all' diese Fragen geklärt, zoomt die Basketball-Arena in den Mittelpunkt. Jetzt müßt Ihr Euch nur noch für die richtige Perspektive entscheiden und der Schiedsrichter pfeift die nächste Partie an – ein ausverkauftes Stadion mit entsprechender Kulisse samt motiviertem Online-Kommentator ist garantiert. Während eines Matches kommt Ihr größtenteils mit den vier Feuerknöpfen zurecht. Im Angriff sind sie mit Passen, Werfen, Turbo und „Special" belegt: Letzteres steht für eine individuelle Fertigkeit des gerade aktiven Spielers. Auch in der Abwehr begleiten Euch die konventionellen Kommandos Blocken, Ball stibitzen und Spieler wechseln. Statistiken werden bei Spielunterbrechungen automatisch angezeigt, sind im Pause-Menü jedoch auf Knopfdruck verfügbar. Doch Vorsicht, allzu langes Analysieren während einer laufenden Partie könnte den Mit- bzw. Gegenspieler zu aggressiven Aktionen verleiten... *mg*







Auf gewohnt hohem Niveau: Die Präsentation ist anders als beim Vorgänger, aber genauso übersichtlich und auf Anhieb überschaubar.

! Die „Total NBA"-Entwickler sind sich treu geblieben und haben auch bei der 97er-Edition auf Effekthascherei verzichtet. Kurzes, knackiges Intro, elegante wie übersichtliche Menüführung, alle nötigen Optionen auf Abruf: So laß' ich's mir gefallen. Zusammen mit der hochauflösenden Grafik, den schicken Animationen der Spieler und den neckischen Lichtspiegelungen auf dem Parkett entfaltet sich eine prickelnde Sport-Atmosphäre. Lobenswert auch, daß man die Realitätsnähe einzelner Partien eigenhändig festlegen kann: So kommen Action-Dunker ebenso auf ihre Kosten wie seriöse Simulanten. Allerdings ist mir nicht klar, was den Besitzer des Originals davon überzeugen soll, erneut 100 Mark für das Update auszugeben. Kreative neue Features wie 3-Punkte-Shootouts oder Dunking-Wettbewerbe sucht man vergebens.

Martin Gaksch

SPIELSPASS 82%

HERSTELLER Sony
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 82%
SOUND 63%

Erstklassiges Basketball mit cooler 3D-Optik und allen wichtigen Features. Jedoch wenig Unterschiede zum Vorgänger.

Andere Versionen
Umsetzungen sind keine geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 4/96 mit 81% Spielspaß getestet.

Entwickler: East Point Software, GB



Bubble Bobble 2

Pech für die vier Nachkommen der ehemals jugendlichen Hüpf-Helden Bub und Bob: Zehn Jahre nach der Verwandlungs-Odyssee der Eltern werden jetzt auch die Kinder in's Blasen-Reich gehext. Als Schuppentiere müssen sie den langen Weg zurück in ihre Welt antreten...



Achtung, Endgegner: Den vorlauten Clown vermöbelt mit Extra-Blasen, die in Flaschen herumstehen.



Sobald Ihr eine Welt durchblubbert habt, wählt Ihr den nächsten Abschnitt: Wandert einfach in die entsprechende Tür.

Bub und Bob in Nöten: Zwar gelang es den beiden Bengels, in ihrer Drachenform den bösen Kapuzenmann zu schlagen ("Bubble Bobble", "Bust a Move 2"), doch der Unhold schwört Rache. Seine neueste Schandtat: Er verhext die Sprößlinge der beiden und schickt sie in die "Bubble Bobble"-Welt, die aus einer Vielzahl von bildschirmgroßen Plattform-Konstrukten besteht. Wie beim berühmten Vorgänger fangt Ihr Eure Feinde in Blasen ein und bringt diese mit Euren Hörnern zum Zerplatzen. Je mehr Blasen Ihr auf einmal auflöst, desto mehr punkteträchtige Bonus-Früchte ergießen sich über Euch. Mit diversen Bonbons erweitert Ihr darüberhinaus Eure Blasen-Feuerkraft, geübte Spieler schweben auf den eben geblubberten Blasen quer über den Bildschirm und bringen sich so in eine bessere Schußposition. Jedoch hat sich auch einiges verändert im "Bubble Bobble"-Land. Zum einen siedelt sich eine Vielzahl neuer, knuddliger Drachentöter in den Abschnitten an, zum anderen beherbergen die Plattform-Komplexe nun auch eine Anzahl gefährlicher Bosse, die in schöner Regelmäßigkeit Euer Vordringen stoppen: Den dicken Kerlen heizt Ihr mit speziellen Blasen ein, die auch in gewöhnlichen Levels hilfreich sind. Blitz-, Feuer-, Regenbogen- und Wasserblasen geben nach dem Platzen ihren Inhalt frei und dienen als Waffen: Blitze schießen horizontal über den Bildschirm, während Regenbogen auf den herumwuselnden Boss unter Euch prallen und ihm Energie abziehen. Die vier zur Wahl stehenden Putzig-Saurier unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Laufgeschwindigkeit sowie Schnelligkeit und Weite der Blasen. Im Gegensatz zum Vorgänger könnt Ihr nach dem ersten Abschnitt und bei den Zwischen-Bossen Euren weiteren Weg wählen. Steuert Euren Saurier einfach in die entsprechende Tür, um die nächste Welt zu bestimmen: Ihr besucht das Spielzeugland, Wolken-Abschnitte, Technik-Zentren sowie Taitos "Darius"- und "Space Invaders"-Szenarios. Begrenzte Continues helfen Euch auf dem beschwerlichen Weg zum finalen Bösewicht. Wie gehabt dürfen sich auch zwei Spieler zugleich die lohnenden Extras und leckeres Video-Obst gegenseitig abjagen. *cb*



Leider haben die animierten Hintergrundbilder den Nachteil, daß Ihr manchmal die Orientierung verliert.






Die vier Sprößlinge werden verzaubert. Jeder Saurier hat eigene Stärken.



Mit den Tornado-Blasen erwischt Ihr die gefangenen Winzlinge: Zerplatzt sie einfach in nächster Nähe.



Diamanten-Fieber: Im Bonusraum sammelt Ihr Glitzersteinchen im Wert von vielen hunderttausend Punkten!

! Farbenfrohe Hintergrundeffekte, wählbare Saurier mit unterschiedlichen Eigenschaften, haufenweise neue Mini-Gegner und Bosse: Auf dem Papier ist "Bubble Bobble 2" eine ambitionierte Fortsetzung des Klassikers. Doch die Spielelemente wurden nicht mehr so stimmig zusammengefügt: Unholde bleiben in einer Bildschirmecke unerreichbar für Eure Blasen hängen, ein anderes Mal können sich selbst Sprungexperten nicht mehr aus einer Plattformfalle befreien. Schlimmer noch ist, daß das Spielgefühl unter der veränderten Blasen-Physik sowie der unpassenden Musik leidet. Wer den Reiz von "Bubble Bobble" verspüren will, greift zum Acclaim-Doppelpack mit dem brillanten "Rainbow Islands", nur unheilbar Blasensüchtige werden mit dem Nachfolger Spaß haben. Der Charme des Originals wird hier nur stellenweise erreicht.

Christian Blendl

SPIELSPASS 66%

HERSTELLER: Virgin
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 56%
SOUND: 48%

Mäßig aufregendes Update des Geschicklichkeits-Klassikers: Der Spaß leidet auf Grund ideenloser Levels und dröger Musik.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Die Compilation "Bubble Bobble & Rainbow Islands" gibt's für beide 32-Bitter.

Entwickler NuFX
Produzenten Stanley Chow, Sam Nelson
Programmierung John Siegesmund, Ed Hellesen
Grafik Dave Pasciuto, Mike Smith, Ken Thurston u.a.
Sound Brian Schmidt, Traz Damji

NBA Live '97



Das kann sich sehen lassen: Schöne Bewegungsabläufe in traditionellen Bitmap-Arenen.

SN Zum Abschluß der EA-Sports-Serie auf dem Super Nintendo haben sich die "NBA Live"-Entwickler noch mal ins Zeug gelegt: Die 97er-Fassung wirkt engagiert, bietet neben den umfassenden Optionen der letzten Variante Trainingsspielchen auf einen Korb – wahlweise "2 gegen 2" oder "3 gegen 3". Auch grafisch hat man etwas an den Bitmap-Animationen gefeilt, die liebevolle Menü-Präsentation orientiert sich an der hervorragenden Playstation-Version.

Glücklicherweise kommt "NBA" technisch besser zurecht als "FIFA" nebenan, sodaß die ganze Spieldesign-Pracht nicht im Scrolling-Geruckel untergeht. Lediglich der Sound hinkt qualitativ hinterher. Wer auf Basketball steht und keinen Zugriff auf 32-Bit-Konsolen hat, der ist mit "NBA Live '97" gut bedient. Als einzig ernstzunehmender Konkurrent schwingt sich Konamis actionreicheres und grafisch imposanteres "NBA Give'n Go" zum Slamdunk auf. Die Optionsvielfalt von "NBA Live" hat es jedoch nicht zu bieten. *mg*

SPIELSPASS 79%
HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM Super Nintendo
ZIRKA-PREIS 120 Mark
GRAFIK 66% **SOUND** 49%

Durchaus sympathisches 97er-Update der legendären Basketball-Reihe: Jetzt mit Spiel auf einen Korb, verbesserten Animationen – und Shaq O'Neil!

Andere Versionen
Die 96er-Fassung wurde in MAN!AC 1/96 mit 80% getestet (heute abgewertet auf 75%). Auf der Playstation erhielt "NBA Live '97" 81% Spielspaß, die Saturn-Fassung erscheint in Kürze.

Produzent Extended Play Productions
Entwickler Rage Software, GB
Grafik David Adams, David Demorest
Sound Chris Taylor, Omar Al-Khafaji

FIFA Soccer '97



Für manche Fußball-Freaks ein Kaufargument: "FIFA '97" jetzt mit actionreichem Hallenmodus.

SN Diesmal hat EA die Entwicklung ins Mutterland des Fußballs ausgelagert, doch technisch hinkt "FIFA '97" noch immer hinterher: So elegant die Bitmap-Animationen der Spieler auch sind, selbst im Hallen-Modus mit nur sechs Kickern pro Team kommt Euer Super Nintendo aus der Puste, sprich: das Scrolling ruckelt. Dabei hat man sich durchaus Mühe gegeben, die 97er-Fassung inhaltlich zu verbessern. Die Präsentation wirkt einen Tick liebevoller, die Hallen-Partien versprechen ordentlich Banden-Action, Steuerung und Spielzüge wurden dezent verbessert und auch der Sound klingt dynamischer.

Überzeugte "FIFA"-Freaks ohne Aussicht auf 32-Bit-Equipment kommen um diese (letztmalige) Neuauflage kaum herum, Otto-Normal-Spieler sind mit Konamis brillantem "International Superstar Soccer Deluxe" nach wie vor besser dran. Dort stimmen nicht nur Steuerung und Spielintelligenz, auch technisch thront "ISS Deluxe" auf dem 16-Bit-Thron. *mg*

SPIELSPASS 75%
HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM Super Nintendo
ZIRKA-PREIS 120 Mark
GRAFIK 63% **SOUND** 51%

Solides 97er-Update der Langzeit-Serie: Jetzt mit Hallen-Modus und verbesserter Optik. Allerdings sind Scrolling und Ballflug immer noch rucklig.

Andere Versionen
Die 96er-Fassung wurde in MAN!AC 1/96 mit 77% getestet (heute abgewertet auf 71%). Auf der Playstation erhielt "FIFA '97" 84% Spielspaß, die Saturn-Fassung erscheint in diesen Tagen.

Konzept: Andrew Iverson • **Spieldesign:** Andrew Iverson, Louis Johnson, Henrik Markarian, Nathan Rose, Mark Flitman • **Produzenten:** Nathan Rose, Mark Flitman • **Grafik:** Tom Howell, Louis Johnson, Anne Marie Arbatuski • **Sound & Musik:** Sam Powell, Joseph Kolkovich

Starwinder



Ladepausen-Füller: Gelingt Euch die Lösung des Verschiebe-Puzzles innerhalb weniger Sekunden (fast unmöglich), erhaltet Ihr mehr Waffen und sogar einen Level-Warp!

Mit der hirnrissigen Hintergrundgeschichte von "Starwinder" (unbekannte Wesen bauten die Weltraum-Schienenbahnen aus ominösem Anlaß. in jeder Bahn wurde ein "Star-sphere"-Splitter entdeckt) befindet sich Mindscape in guter Gesellschaft: Seit jeher muten Firmen dem Spieler peinliche Stories zu. Atari etwa erklärte die "Super Breakout"-Mauer als intergalaktisches Hindernis, an dem das Raumschiff des Spielers (sprich: der Ball) abprallt!



Die Star-Sphere ist die ultimative Trophäe für den "Starwinder"-Sieg.



Wie in der Achterbahn: Haarsträubende Schienen-Verläufe kündigen sich oft in Form harmloser Kuppen an.

PS Vor Millionen Jahren baute eine bis heute unbekannte Rasse 40 Schienenbahnen in die Weiten der Galaxis. Da die Lebensformen der Neuzeit trotz heftigem Grübeln den Zweck dieser Aktion nicht erforschen konnten, entschloß man sich, die brachliegenden Gleise als intergalaktische Rennstrecke zu nutzen. Als Newcomer Connor Rhodes nehmt Ihr es mit schleimigen Aliens auf, die nur darauf warten, Euer Schiff in Stücke zu schießen: Waffeneinsatz in Form von Raketen, Hitzesuchern und Schienenbomben ist nicht nur erlaubt, sondern auch unbedingt notwendig, wollt Ihr den Render-Scheusalen Eure Düsen zeigen. Trifft Euch eine der Gegner-Sprengsätze, wird Euer Schiff völlig aus der Bahn geworfen und muß erst zeitraubend wieder an die Strecke herangeführt und mit den L/R-Tasten um die eigene Achse gedreht werden, so daß Ihr wieder Schienen unter dem Gleiter habt.

In den Rennen macht Ihr Euch eine mysteriöse Besonderheit der Renn-Oberfläche zunutze: Zwar habt Ihr volle Bewegungsfreiheit im Raum, doch je näher sich Euer Gefährt an den roten Schienen befindet, desto schneller wird es. Doch es entpuppt sich als gar nicht leicht, dem Streckenverlauf zu folgen: Halsbrecherische Achterbahnkurven, spiralförmige Tunnels und gelegentliche Asteroidenfelder zwingen Euch ständig zu panischen Flugmanövern. Doch nicht immer müßt Ihr dem Weg penibel folgen: Bei ausladenden Kurven driftet Ihr durch den Raum zum Anschlußstück und spart trotz verringerter Geschwindigkeit einige Sekunden. Habt Ihr Glück, stöbert Ihr auch ein Warp-Feld oder eine Ladung zusätzlicher Raketen auf. In zehn Quadranten der Galaxis finden die Wettbewerbe statt, mit Hilfe einer galaktischen Sportschau bleibt Ihr über den jeweiligen Gemütszustand Eurer Kontrahenten auf dem laufenden: Der seltsam statisch dreinblickende Render-Moderator Barlow Lenz hat keine Angst, auch kriegslüsterne Choleriker wie Cyborg Ko-Axe zu interviewen. Nach jedem Rennen sichert Ihr auf Card, im Zeit-Modus startet Ihr auf allen bisher erreichten Strecken zur Hundertstel-Sekunden-Jagd. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.:0231/5575000



Nur nicht die Orientierung verlieren: In Tunnels solltet Ihr mit den L/R-Tasten nahe am roten Gleis bleiben.



Feuer frei: Getroffene Konkurrenten benötigen einige Sekunden, um sich zu erholen.



Bei Asteroiden-intensiven Rennpisten sucht Ihr Euch aus den fünf Gleitern ein beschleunigungsstarkes Modell aus.

SPIELSPASS 46%

STARWINDER

(c) 1996 Mindscape, Inc. All rights reserved.

HERSTELLER	Mindscape
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	53%
SOUND	55%

Unglücklicher "Wipeout"-Clone, der trotz spielerisch guter Ansätze mehr für Frust als für Rennspaß sorgt.

AB 12

! Anfangs macht "Starwinder" einen guten Eindruck: Flüssige Grafik, spaßiges Geballer und (im FMV-Sportstudio) tobende CPU-Gegner. Doch das Spieldesign ist unausgegoren: Das ständige Drehen um die eigene Achse nach einem Treffer verwirrt Euch unnötig und ist spielerisch fade, die anderen Fahrer düsen oft an Euch vorbei, ohne daß Ihr ihnen folgen könntet. Kommt Ihr vom Weg ab, braucht Ihr trotz Autopilot zu lange, um wieder zurück zu manövrieren; In eingezäunten Abschnitten bleibt Ihr zu oft im Polygon-Brei hängen. Schade um die guten Ansätze, aber wenn Ihr ständig von der Bahn geschossen werdet, kommt zu schnell Frust auf. Weniger Effekte und mehr Konzentration auf fahrerische Details hätten dem (zu) chaotischen Spielablauf gut getan. Nur wer's gern hyperhektisch mag, steigt ein.

Christian Blendl



Der gutmütige Saurier G'thul Gl'Hurg amüsiert sich auch dann königlich, wenn er verliert...

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler NMS Software, GB
Produzent Richard Chaffells
Spieldesign & Grafik Steve Beverley, Jon Harrison
Programmierung Chris Urqhart, Glenn Benson
Sound Mark Cooksey, Tommy Tallarico Studios Inc.

Tilt!



"Roadking USA": Unternehmt per Stahlkugel eine rasante Autofahrt quer durch die neue Welt!

PS Mit "Tilt!" erwerbt Ihr ein ganzes Flipper-Sortiment: Die Geheimnisse von sechs Tischen warten darauf, von Euch entdeckt zu werden. Vom Chicago der Prohibition ("The Gangster") über unheimliche Gruselgemäuer ("The Monster") bis hin zur flotten Amerika-Rundfahrt ("Roadking USA") führt Euch die Thematik der Automaten-ähnlichen Werke. Neu ist die Möglichkeit, jederzeit zwischen zwei Perspektiven wählen zu können. In der unübersichtlichen, aber detaillierten 2D-Ansicht mit Scrolling lernt Ihr die verschiedenen Targets und Loops aus der Nähe kennen. Seid Ihr mit dem Layout vertraut, spielt Ihr in der übersichtlichen 3D-Ansicht wie in der Spielhalle. Leider bleiben die atmosphärischen, aber kurzen Hintergrundmusiken auch bei dramatischen Multiball-Situationen immer gleich, und die teils winzigen Ziele verlangen nach einem großen Monitor. Ansonsten überzeugt Euch "Tilt!" mit gelungener Kugelphysik – Spielhallenflipper-Fans greifen zu, Freunde von Special-FX-Flippern spielen probe. *cb*

SPIELSPASS 77%
HERSTELLER Virgin
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 76% **SOUND** 61%

Gehaltvolles Pinball-Sortiment, bei dem Ihr zwischen 2D- und 3D-Ansicht wechseln dürft. Schwacher Sound trübt den guten Eindruck.

Andere Versionen
Die Saturn-Version wurde in MAN!AC 11/96 ebenfalls mit 77% Spielspaß getestet.

Entwickler Capcom, USA

Marvel Super Heroes: War of the Gems



Amerikaschild als Wurfgeschoß: Mit getimten Dauerfeuer haben Euch Endbosse nichts entgegenzusetzen.

SN Panik in Marvel-City: Halunke Adam Warlock will mit den sechs magischen Gems die Welt erobern, Ihr vermöbelt seine Schergen wahlweise mit Spiderman, Wolverine, Captain America, Iron Man oder Hulk in zehn Stadt-, Unterwasser-, Dschungel- und Tempel-Levels. Leider geben sich Eure fünf Helden nicht so behende wie im Comic: Träges Marschieren durch Gegner-arme Hightech-Basen und dämliche Bösewichte trüben die Prügelfreude. Die Uppercut- und Feuerball-Specials bieten zwar etwas Abwechslung, ein zünftiger Zweispieler-Modus sollte im horizontalen Prügelgewerbe jedoch nicht fehlen. Dieses Manko merzen auch die versteckten Bonusräume nicht aus, Waffen wie Nunchaku oder Handgranaten existieren nicht. Obendrein gehen Euch die Dudelmelodien und dumpfen Digihandkanten bald auf die Nerven, die gelegentlich eingestreuten Special-FX wie säuselndes Wasser im Hintergrund wirken ebenfalls unspektakulär. Wenigstens habt Ihr nach jedem Level die Möglichkeit, via Paßwort zu speichern. *oe*

SPIELSPASS 56%
HERSTELLER Capcom
SYSTEM Super Nintendo
ZIRKA-PREIS 120 Mark
GRAFIK 57% **SOUND** 46%

Träge Marvel-Prügelei mit spärlichen Spezialeffekten und doofen Gegnern: Special-Moves und versteckte Bonusräume bieten dezente Abwechslung.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Design: Paul Johnson, Mike Bareham, Sean Rhodes & Jon Baddeley • **Programmierung:** Paul Johnson, Gary Leach, Peter Dabbs & Jon Baddeley • **Grafik:** Mike Bareham, Kevin Green, Jason Swift-Clowes, Sean Naden, Kwan Lee, Les Eaves, Matt Smith, Sean Rhodes & Paul Johnson • **Sound:** Tom Grimshaw & Claire Brown (Effekte), Tom Grinshaw, Andy Wood, Jeff Rhodes & Arthur Cowdrey (Musik).

Bedlam



Vor jeder Mission rüstet Ihr Eure Kampfmaschine mit Raketen, Streuschuß und Lasern aus.



Vorsicht, streng bewacht: Um die bunten Laserbarrieren zu überwinden, zerstört Ihr den farblich passenden Laser-Generator.

PS Neue Arbeit für Mechpiloten: Blutlüsterne Aliens haben über 30 Industriekomplexe, ganze Stadtviertel und Flughafengelände besetzt und versetzen die örtliche Bevölkerung in Angst und Schrecken. Mit Eurer stählernen Kampfmaschine stampft Ihr in die Kriegszone, um den Weg für die Evakuierungskommandos freizuräumen.

Nachdem Ihr Euch per Übersichtskarte über die aktuellen Gegebenheiten informiert habt, klickt Ihr weiter in die Mech-Werkstatt. Dort rüstet Ihr Euren Metallkoloß mit Radar, Raketen, Laser, Streuschuß und Granaten aus, ohne groß nachzudenken beschaffen sich Anfänger mit der "Auto"-Option ein reichhaltiges Waffensortiment. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, setzt Euch ein Transportschiff im Zentrum der Gewalt ab: Aus isometrischer Perspektive steuert Ihr Eure Kampfmaschine durch besetzte Straßen, Lagerhallen und Radarstationen, mit den vier Feuertasten schießt Ihr in die vier Himmelsrichtungen. Von dort stürmen nämlich haufenweise Schleim-Aliens, Kampfdroiden und Flammenwesen heran, die Euch mit Granaten, blitzenden Lasergeschossen und Flammenwerfern unter Beschuß nehmen. Obendrein haben die Aliens ihre besetzten Zonen mit Schußanlagen und Minen, taktisch wichtige Positionen mit Laserbarrieren gesichert. Die Levels sind in mehreren Ebenen aufgebaut, Dächer und Brücken erreicht Ihr nur über gut bewachte Aufzüge. Habt Ihr Eure Primärziele wie Bunker und Generatoren zerstört, stampft Ihr zu den Landekoordinaten Eures Raumschiffs. Wer fleißig Kristalle gesammelt habt, darf daheim mächtige Waffen erstehen, um der nächsten Alien-Brigade Herr zu werden. Leider ist die Munition begrenzt – also nicht allzu freizügig durch die Gegend ballern. *oe*



Immer feste draufhalten: Maschinen, Bunker und Munition hinterlassen ein loderndes Flammenmeer.



Fliegen müßte man können: Den Levelausgang erreicht Ihr meist nur durch einen gut versteckten Teleporter.

Mirage ist ein englischer Entwickler, der Anfang der 90er Jahre mit "Rise of the Robots" einen zweijährigen Mega-Hype inszenierte, um dann 1994 ein ziemlich schwaches Roboter-Beat'em-Up zu veröffentlichen. Die Fortsetzung "Rise 2" aus dem Jahr '96 war gar noch schlechter als das Original. Mit der Geschicklichkeitsgrübelei "The Humans" gelang Mirage dafür ein gutes Spiel, das sogar für Commodores CD-32 und den Atari Jaguar umgesetzt wurde. Erfunden hatte Humans jedoch nicht das Mirage-Inhouse-Team, sondern die englische Programmier-Truppe Imagitec.







! "Bedlam" entspringt einer vielversprechenden Idee: Isometrische Levels auf mehreren Ebenen zu durchforsten, Rätsel lösen, Alien brutzeln und ganze Lagerhallen in ein tobendes Flammeninferno zu verwandeln - das macht Spaß. Der üppige Waffenladen motiviert obendrein zum fleißigen Erkunden und Sammeln. Leider hat es Mirage nicht geschafft, das Spielkonzept ordentlich umzusetzen: Bei jeder Bewegung ruckelt der Bildschirm erbärmlich, Euer Sprite ist kaum animiert und in den komplizierten Labyrinthen kennt sich dank der unübersichtlichen Karte kein Mensch aus. Eure Gegner humpeln in zwei Animationsphasen heran und verabschieden sich mit einem plumpen Blutfleck, den Ausgang einer Spielstufe findet Ihr oft nur per Zufall. Dafür gefällt das rockige Gitarrengeschrubbe - interessantes Konzept, technisch schwache Umsetzung.

Oliver Ehrle



Die Karte zeigt Euch die wichtigsten Ziele und Örtlichkeiten: Leider könnt Ihr die Spielebenen kaum auseinanderhalten.



Die Munition ist begrenzt: Im Level sammelt Ihr Kristalle, für die Ihr in der Werkstatt Nachschub ordert.

SPIELSPASS **50%**

Neues Spiel
Gesichertes Spiel starten
Schwierigkeitsgrad: GRAUSAM !!!
Optionen
Punkte

HERSTELLER: Mirage
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 41%
SOUND: 66%

Flammeninferno im isometrischen Industriekomplex: Leider wird der Mech-Tumult durch Ruckeln und die verwirrende Karte abgewertet.

AB 18

Andere Versionen
Die Saturn-Umsetzung erscheint in diesen Tagen.

Entwickler: Attention to Detail, GB • **Produzent:** Brian Schorr • **Programmierung:** Lyndon Sharp, Andrew Wright, Fred Gill, Jon Howard • **Grafik:** John Dunn, Dave West, Vince Shaw-Morton, Richard Priest • **Sound:** Will Davis, Mihe Hehir

The Incredible Hulk



Die fliegenden Roboterdronen zertrümmert Ihr mit Fässerweitwurf.

PS Zur 16-Bit-Ära hat sich Acclaim über die Marvel-Lizenzen hergemacht, für die Playstation läßt Ex-Jaguar-Entwickler Attention to Detail die Superheldenknochen knacken.
Muskelprotz Hulk alias Bruce Banner wird ins Hightech-Hauptquartier des fiesen Pantheons entführt. Kaum auf dem Seziertisch gelandet, mutiert der zart besaitete Wissenschaftler zur lebenden Abrißglocke. Anstatt seine Widersacher in traditioneller "Final Fight"-Manier zu verknoten, wagt sich Euer Ökoprügler in die dritte Dimension: Hulk marschiert auf Pad-Kommando in alle Himmelsrichtungen und erforscht eine technisch texturierte 3D-Anlage. Gegenüber seinen ruhigeren Marvel-Kollegen hat der hitzköpfige Grünling weder Geduld, noch Gehirnvolumen für langwierige Puzzle-Einlagen: Egal, ob Hebel, Kistenverschlag oder Schaltpult – sämtliche Objekte werden gnadenlos zertrümmert, zerdellt und mit roher Gewalt in die Texture-Tapete gerammt. Öffnet sich nach dem Adrenalinausbruch kein Stahlschott, folgt die nächste Zerstörungsorgie: Ihr zerlegt gläserne Trennwände und Pforten in Polygonfetzen, Cyborg-Legionäre und Superschurken werden mit klassischen Beat'em-Up-Manövern verprügelt. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS **35%**

HERSTELLER: Eidos
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 40% | SOUND: 56%

Sinnloses Comeback: Hulk zerdellt schludrige 3D-Kulissen. Präsentation und Puzzlegehalt entsprechen dem Helden-IQ.

AB 6

! Anstatt Hulk im Zuge der 3D-Kur auch spielerisch zu überarbeiten, hat Attention to Detail die Chance verpennt und eine schludrige Klopperei in gewohntem Umsetzungs-Look gestrickt. Zu miesen Animationen und unfertigen Kollisionsroutinen gesellen sich jetzt die verpixeltsten Sprites, die jemals durch eine Superheldenkeilerei gestolpert sind. Die Schalterrätsel sind weder durchdacht noch nachvollziehbar, die Suche nach dem richtigen Schaltpult verkommt in den unübersichtlichen Leveln zum Glücksspiel. Zwischen tristem Texture-Grau und fantasielosem Gitarren-Gejaule mutieren auch friedliche Gemüter zum giftgrünen Zornickel. Nicht mal eine Paßwort-Pause wird dem erhitzten Gemüt gegönnt. Fans halten sich nach wie vor an die gehaltvolleren 16-Bit-Episoden.

Robert Bannert

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Arbeit.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01 - 0 / Telefax (0 82 33) 74 01 - 47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Turok", © Acclaim

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10

Belichtung: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

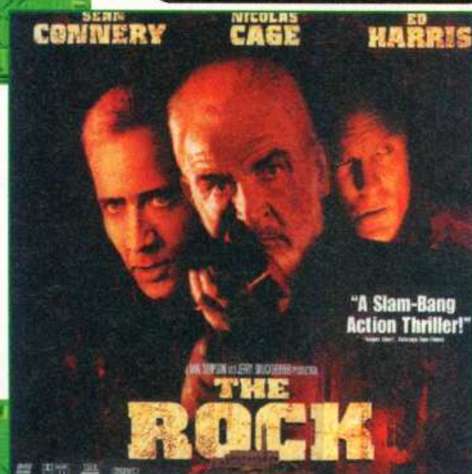
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten

MANIAC MEDIA

Laserdisc

The Rock



Obwohl der Action-Thriller "The Rock" im Mega-Hype zu "Twister" und "Independence Day" unterzugehen drohte, schlug sich das Michael-Bay-Werk an der Kinokasse hervorragend – und das zu Recht. Sean Connery spielt einen alten Söldner-Haudegen, der zwangsverpflichtet wird, an der Seite des FBI-Chemikers Nicolas Cage ein gutes Dutzend Raketen zu entschärfen. Diese sind neuerdings auf Alcatraz stationiert, wo ein rachsüchtiger General seine Kommandozentrale errichtet hat und ganz San Francisco bedroht.

"The Rock" bietet vom Start weg spannende, im Vergleich zu anderen Blockbustern der letzten Kino-Saison höchst intelligente Action-Unterhaltung mit zahllosen Spezialeffekten und einer feinen Prise Humor. Die Laserdisc ist optisch und akustisch ein Prachtstück – leider ohne jegliches Zusatzmaterial.

The Rock, NTSC, drei Seiten CLV, 136 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 40 US-Dollar



Laserdisc

Dragonheart



"Dragon"-Regisseur Rob Cohen wagt sich an das Risiko-Genre Fantasy: Außer Dennis Quaid und dem revolutionär animierten ILM-Reptil Draco muß Cohens humoristisch angehauchtes Abenteuer hinter Kino-Märchen wie Lucas' "Willow" zurückstehen. Allein die edle Drachenseele und deren bei Sean Connery entliehene Mimik machen den Streifen für Fantasy-Freaks attraktiv: Ausstattung, Plot und Statisten-Aufgebot erinnern an B-Movies aus "Athor"-Guß und werden dem 60 Millionen schweren Dollar-Hort kaum gerecht. Neben witzigen Drachen-Dialogen mit Connery-Akzent überzeugen lediglich voluminöses Urgekreische und gewaltige Orchestration – leider ohne AC-3-Ton, aber mit gutem Bild.

Dragonheart, NTSC, zwei Seiten CLV, 103 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, THX, ca. 35 US-Dollar, erhältlich bei Line Edition, Tel.: 07033/80237



Laserdisc

Raumpatrouille Orion



Alle sieben Folgen der deutschen SF-Kultserie auf Laserdisc: Schwarz/weißes Bild, Mono-Ton und Bügeleisen als Steuerknüppel. Fans von Commander McLane stört dies wenig, eine LD-Auflage von nur 250 Stück garantiert Sammlerwert.

Raumpatrouille Orion, 4 Laserdiscs CLV, 453 Minuten (PAL), Vollbild, Mono, ca. 200 Mark



Laserdisc

Pocahontas



Versüßter Indianer-Mythos: Häuptlingstochter Pocahontas verliebt sich in einen weißen Siedler und schlichtet Konflikte. Im Schlepptau: Kuscheltiere, "Aladdin"-Songs und triste Landschaftspanoramen. Bild & Ton sind gut.

Pocahontas, zwei Seiten CLV, 81 Minuten (NTSC), Widescreen (1,66 zu 1), Dolby Surround, THX, AC-3, ca. 30 US-Dollar



Asian Cinema

Green Legend Ran Perfect Edition



Während japanische Animefans die drei Episoden der Anime-Serie "Green Legend Ran" einzeln kaufen müssen, werden deutsche Fans fünf Jahre nach dem Japan-Release mit einer zusammengeschnittenen 140 Minuten-Fassung für die lange Warterei belohnt.

Der Science-fiction-Schinken erzählt die Legende des tapferen Jünglings Ran, der in der Endzeitwüste einer weit entfernten Zukunft lebt. Gierige Aliens haben die Erde um alle Wasservorräte beraubt, nur eine Oase auf dem Erdball ist den Menschen geblieben. Das "Heilige Grün" hat sich jedoch eine Bande düsterer Imperialisten unter den Nagel gerissen und zur verbotenen Zone erklärt. Ran zählt zur großen Mehrheit, die kein Privileg auf Mitgliedschaft genießt und in verwüsteten Städten durstend dahinvegetiert. Nur eine geheime Untergrundorganisation leistet bewaffneten Widerstand – nach einer Schießerei in seinem Viertel schließt sich sich Ran der Truppe an. Dort lernt er seine Freundin Aira kennen, die als robustes Endzeitmädel ihren Geliebten im Kampf für die Freiheit begleitet. "Green Legend Ran" ist deutlich Action-orientiert und fesselt Animefans mit wüsten Schießereien, krachenden Explosionen und fetzigen Kamerafahrten an den Bildschirm. Die schwungvollen Kulleraugen-Animationen sorgen mit hektischen Verrenkungen und Slapstick-Grimassen für einige Lacher, Flashbacks in beklemmenden Farbstichen sorgen für Verschnaufpausen. Obendrein ist die Übersetzung prima gelungen: Wenn Ran wild schimpfend auf dem Bildschirm herumfuchtelt, pöbelt er auch in den Untertiteln ordentlich. Die in letzter Zeit ziemlich ausgehungerte Anime-Fangemeinde greift am besten sofort zu! *oe*



Green Legend Ran: Perfect Edition Teil 1-3, 140 Minuten (PAL), ab 16 Jahren, Hifi Stereo, japanisch mit deutschen Untertiteln. Erhältlich bei ACOG, Tel.: 02626/8658



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING



„Render-Kino"

In den letzten Monaten war zwischen Render-Sequenzen selten ein Qualitätsunterschied auszumachen, erst Namcos "Soul Blade"-Vorspann zeigt neues Potential und überzeugt mit Leinwand-reifem Schnitt. Fazit: Finanzkräftige Unternehmen können den Trickfilm in eine neue Generation führen und schon bald den klassischen Animationsstreifen ablösen. Die Akteure ähneln zusehends echten Schauspielern, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Was meint Ihr dazu? "Her mit den Render-Stars" oder "Tod der Rechner-Retorte"?

Recycling

Oh ja, ich liebe Euer Editorial: Wie das der c't wirft es immer wieder Fragen auf, um die sich andere Magazine geschickt drücken. Diesmal war es die Frage nach "Videogames will eat themselves" – und recht habt Ihr.
Wenn ich bei meinem Lieblingshändler vorbeistrolche, überkommt mich immer öfter ein deja-vu-Gefühl. Trotzdem greife ich ins Regal, und dann... Dieses Spiel sieht aus wie "Tetris", jenes wie "Resident Evil", die neueste Hüpferei mutet wie eine Kreuzung aus "Super Mario 64" und "Sonic 3" an: Was sich 32-Bit-Spiel schimpft, ist ein aufgeblasenes 16-Bit-Produkt. Mir fährt der Schrecken in die Glieder, wenn ich mir nachträglich die ganzen Arcade-Rezepte vor Augen halte, die bereits für 8- sowie 16-Bit-Titel neu aufgekocht wurden. Bestenfalls 20 Prozent der damaligen Spiele glänzten mit eigenem Konzept, der Löwenanteil orientierte sich an erfolgreichen Vorbildern – ohne deren Klasse auch nur annähernd zu erreichen. Wenn man nun denkt, dieser Mißstand würde mit dem Anbruch der jungen Hardware-Generation weichen: Knapp daneben! Warum sollten die Hersteller auch lukrative Konzepte über Bord werfen? Aber lassen wir uns nicht auch liebend gerne Sand in die Augen streuen und über den Ladentisch ziehen? Mit wieviel Freude werden wir beim nächsten "Ridge Racer"-Aufguß zuschlagen? Natürlich werden wir auch "Soul Blade" kaufen, obwohl wir mit "Star Gladiator" und "Toshinden 2" bereits andere Genre-Vertreter besitzen. Wenn "Formel 1 '97" erscheint, kauf ich! "NHL '97", kauf ich. "FIFA '97", pack's ein! In meinen Augen lassen wir Spieler uns von den Herstellern gerne über's Ohr hauen.
Zu Eurem Forum "3D-Wahn": Mir ist jedes gut umgesetzte 2D-Spiel lieber als eine schlampige 3D-Orgie. Gerade auf 32-Bit-Konsolen könnte man ohne Probleme die klassischen 2D-Genres mit Elementen und optischen Gags aufwerten, die neue Impulse gäben. Wenn schon 3D, dann bitte mit adäquater Spieltiefe und gelungenem Konzept. Die Hersteller sollten sich nicht nur fragen, was technisch machbar ist, sondern auch, welche Effekte überhaupt Sinn machen. Wenn Nintendo einen 2D-Hüpfer um Yoshi bastelt, hat das doch nur dann einen Zweck, wenn das 3D-Drumherum das Spielkonzept unterstützt. Wenn ein Polygon-Jump'n'Run aber nur auf festgelegten Pfaden stattfindet, macht das herzlich wenig Sinn – dafür brauche ich keine Hightech-Konsole.

Andreas Görgen, Lörrach



Überleben

Seit Jahren bin ich nun treuer Sega-Fan, konnte mich aber trotzdem zum Kauf einer Playstation überwinden. Nun mußte ich im Editorial von MAN!AC 1/97 entsetzt feststellen, daß Ihr dem Saturn für 1997 kaum noch Überlebenschancen einräumt.
Tatsache ist doch, daß bis zum Deutschland-Release der Nintendo-Hardware Sega als einziger Konkurrent in Frage kommt. Was soll also das ständige Genörgel am Saturn? Nach meiner Meinung verdankt Sony den Erfolg nur seiner Finanzkraft. Weniger betuchte Anbieter hätten in der Videospielwelt niemals so rapide von 0 auf 100 beschleunigt. Die Unerfahrenheit des Konzerns sehen wir an den Sony-typischen Spielen wieder – deshalb besitze ich auch wesentlich mehr Saturn- als Playstation-Titel. Die meisten Spiele sind ohnehin bei Sega abgekupfert

Edgar Bongard, Aachen

In dem angeführten Editorial haben wir die Marktsituation nüchtern analysiert – basierend auf Fakten. Unsere Meinung spielte in diesem Zusammenhang gar keine Rolle – ganz im Gegenteil, denn wir haben Euch zur Abgabe des Stimmzettels aufgefordert. Nebenbei: Für Zeitschriften, die über den ganzen Videospiel-Kosmos berichten, ist es immer besser, wenn sich mehrere erfolgreiche Konsolen im Markt tummeln. Insofern wünschen wir allen Anbietern das Beste.

Eiszeit

Nach langer Konsolen-Irrfahrt bin ich vor ca. einem Jahr bei der PC-FX gelandet – und bin begeistert. Die Quantität der Spiele ist nämlich überhaupt nicht entscheidend, vielmehr ist die Güte der Titel ausschlaggebend. Mit 3D-Titeln kann ich nicht sonderlich viel anfangen, statt dessen mag ich Rollen- und Strategiespiele sowie Ballerorgien wie "Choaniki" für die PC-Engine. Als fanatischer Sammler und Freak ist mir ein überschaubares Angebot (37 FX-Titel) lieber als die derzeitige Playstation-Schwemme, in der für mich interessante Titel gnadenlos untergehen. Japanische Spiele werden überhaupt nicht mehr vorgestellt (wie z.B. "Langrisser 3, "Dragonforce" oder "Arc the Lad 2"). Ich denke zurück an selige Zeiten, in denen Nippon-Importe nicht nur getestet wurden, sondern zusätzlich noch umfangreiche Tips gegeben wurden.
Noch etwas: Kann mir jemand erklären, warum die Playstation-Titel so wenig Charme haben? Umsetzungen wie "Parodius" oder "Twin Bee" gefallen mir für die PC-Engine nach wie vor besser, "Final Match Tennis" begeistert mich zeitlos, "Neo Nectaris" bleibt für mich unübertroffen. Große Klassiker-Entwickler wie Capcom, Konami, NCS und Hudson scheinen keine Innovation mehr zu bringen – warum nur? Den Engine-Charme finde ich wenigstens partiell bei den FX-Titeln wieder, während mich die Playstation maßlos enttäuscht hat: Die Konsole ist "kalt".

Marcel, Hannover

Umsetzungen fehlt oft der Charme des Originals, das speziell auf die jeweilige Hardware zugeschneidert wurde. Allerdings können wir Deine grundsätzliche Kritik an Playstation-Software nicht teilen: Auch für die Sony-Konsole gibt es höchst liebevolle und hochwertige Spiele in beinahe jedem Genre. Zu den Nippon-Vorstellungen: Wir berichten vor allem über japanische Titel, die der Normalbürger auch spielen kann. Programme, die nur von Japanern verstanden werden, können wir logischerweise nicht mit Doppelseiten-Tests würdigen – zumal auch uns dann eine faire Bewertung schwerfallen würde.


Frachtschiff von Tobias Dunz

GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.

Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /97 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ **Bequem per Bankeinzug** ☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr.: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Kreditinstitut (nur Inland):

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift *

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insg. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 3/94 ☐ 5/94

☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 6/95 ☐ 8/95

☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96

☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96 ☐ 12/96 ☐ 1/97 ☐ 2/97

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

SECOND HAND



Invasion der Playstation-Fans: Nie zuvor erreichten uns so viele Sony-Anzeigen wie diesen Monat, leider ist in dieser MANIAC nur Platz für drei Seiten Kleinanzeigen. Dafür steht die nächste Second-Hand-Börse unter dem Motto "Playstation unlimited" – Wer seine 32-Bit-Sammlung vervollständigen möchte, räumt schon mal seine Konten. Doch auch diesen Monat gibt's einige interressante Angebote: Sogar ein günstiges Sony-Entwicklungssystem hat seinen Weg in die Kleinanzeigen gefunden. Hobby-Programmierer greifen zum Hörer. Viel Spaß beim Schmökern. Euer Olli.

SUCHE

NINTENDO

SNES, GB, Saturn & Sony PSX mit Spielen! Suche auch Neuheiten (z.B. Resident Evil2, Discworld2 usw.) für alle Systeme. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Super Nintendo-Spiele, z.B. SMW2, DK2, Terranigma und andere! Verkaufe auch einige. Auf geht's! Traut Euch, ruft an! Tel. 0641/84130 (ab 14 Uhr)

Alles für's N64: Spiele, Geräte, Pads usw. Suche Mario Kart, 3D-Ballerspiel 64, Turok, Star Wars. Postweg 100% zuverlässig! Suche Kontakt zu USA-Bestellern zwecks Sammelbestellung! Tausche auch, merkt Euch die Nummer, gilt für länger! Tel. 09331/7630 (ab 14 Uhr, Chris)

Günstiges SNES mit Spielen, Angebote bitte an Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt.

Suche & (ver)kaufe Software für N64, PS + Saturn. Suche Mario Kart, Trilogy, Prügelspiel, Konami Soccer uvm., nur us (N64)! Suche ISSD, STA2 (PS), WWF, EW Jim (Sat) uvm. TVS ständig neue Software, so merkt Euch die Nummer! Tel. 05232/88839

Mario 64 us (Nintendo64), The Last Ninja (NES) & Yie Ar Kung Fu (NES)! Tel. 08807/91996

Lagoon für Super NES mit deutschen Bildschirmtexten. Klaus-Peter Dors, Vorwärtsstraße 30, 44866 Bochum. Tel. 02327/33790 (ab 19 Uhr)

SEGA

Einer der größten **Saturn-Clubs** Deutschlands! Insider, Peter-Wagner-Str.1, 97080 Würzburg. Gebrauchtspielevermittlung, Neuspiele, Clubheft uvm. Der einzige Club, der seinen Mitgliedern "Nights Christmas" geben konnte!!! Wir nehmen gerne auch andere Clubs auf! Infos unter Tel. 0172/6518238

Kaufe & tausche **Spiele für Saturn & Playstation**, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch für SNES Strategie- & Rollenspiele. Tel. 04774/991104 (Rainer)

Kaufe & tausche **Spiele für Saturn & Playstation**, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch für SNES Neuheiten. Suche günstiges Ultra 64! Tel. 04774/991104 (Rainer)



Kaufe **Saturn, Sony PSX, SNES** usw. mit Spielesammlungen. Suche auch Neuheiten + Zubehör für alle Systeme von Sony, Sega & Nintendo. Tel. 0641/970436 (Monika)

Streets of Rage2, Budokan & Speedball2 für Mega Drive! Tel. 08807/91996

PLAYSTATION

Kaufe & verkaufe ständig **Spiele für Playstation, N64 & SNES**! Auch komplette Sammlungen mit Konsole. Suche hauptsächlich Neuheiten, kaufe aber auch ältere Spiele! Einfach anrufen und anbieten: Tel. 09603/1764

Tausche Tunnel B1 & True Pinball (PSX) einzeln gegen DKC2, Soviet Strike, Stirb langsam, Star Gladiator, Crash Bandicoot oder X2-Projekt X. Tel. 0271/86265 (ab 18 Uhr, Bernd)

Spielkamerad im Raum Nagold/Stuttgart zum gemeinsamen Playstation-Spielen und um Spiele auszuleihen. Eine eigene Playstation wäre gut. Alter ab 15 Jahren aufwärts! Oliver Johst, Am Frankenbühl1, 72202 Nagold.

Tauschpartner für PSX-Spiele! Habe und suche neuere Spiele! Suche Game Boy Pocket, gebe 1-2 Playstation-Spiele dafür! Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Fatalities, Friendships, Babalities, Animalities, Moves & Pits für Teil 3! Tel. 0421/6160705

Lösungshilfen für Caspar & Alien Trilogy! Verkaufe oder tausche F1 & Battle Arena Toshinden. Tel./Fax 05101/84841

Madcatz, F1, Total NBA, Tekken2 & Time Commando, biete je RRR und Toshinden2. Tausche eins von beiden gegen Alien Trilogy usw. Nur Pal! Verkaufe MD2 + 8 Spiele (z.B. Fifa95, Earthworm Jim usw.) 200 DM. Tel. 09720/456

PSX, Saturn & SNES mit kompletten Spielesammlungen. Suche auch Neuheiten für alle Systeme. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970436 (Monika)

Games + Konsolen + kompl. Spielesammlungen für PSX, Saturn, GB usw. Suche auch Neuheiten für alle Systeme. Tel. 0641/970424

Gut erhaltene **Playstation-Spiele**, tausche auch gegen Toshinden, Prügelspiel 3, Fifa 96 und Tekken! 100% seriös! Annabergstr. 5, 65931 Frankfurt. Tel. 069/361405

Tausche **PSX-Pal-Games!** Habe Disruptor, Projekt Overkill, Tomb Raider, Andretti Racing, Ballerspiel. Suche Pandemonium, X-Com1 (Ufo), Worms, Victory Boxing, Star Gladiator, DD2, Reass2. Tel. 034206/78259

Kaufe **Games, auch komplette Sammlungen + Konsolen für PSX**, Saturn, SNES, GB usw. Suche auch Neuheiten für alle Systeme von Sony, Sega & Nintendo. Tel. 0641/970424

Playstation möglichst ohne oder nur mit wenig Spielen. Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)

EXOTEN

Splatterhouse-Platine bis 250 DM, US-NES mit Spielen, 7800-Konsole von Atari + Games, Mak-Konsole mit Splatterhouse + div. Games. Tausche auch! Habe Saturn, Playstation, N64, MD, MCD usw. Tel. 02541/85122 (tägl. bis 23 Uhr, Jörg)

PC-Engine-Spiele: Jap. Rollenspiele wie Y's4, Monster Maker, Emerals Dragon oder Far East of Eden1-3. Suche außerdem Luna1-2, Neo Nectaris, Beball, Galaga'88. Tel. 0471/88359 (Daniel)

Turbo Duo-Spiele: Super Darius2, Faussete Amour, Chooaniki, Image Fight2, Devil's Crush, Xexex, Beyond Shadowgate, Buster Bros (Pang). Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)

OLDIES

River Raid2 für Atari 2600 & Module für Atari 7800! Tel. 08807/91996

Dringend alle **Nintendo Game & Watch** (Zahle gut!)!!! Suche auch Spiele für Atari 2600, 7800, CBS, Intellivision usw. Tel. 05341/175422 (Fabian)

Vectrex-Konsole, Module & Folien, sowie alles für Colecovision, Intellivision, Philips G7000, Microvision, Atari 7800 und 5200 gesucht. Verkaufe Schmidt TVG2000-Module. Tel. 02156/77827 (evtl. AB!)

SONSTIGES

(Ver)kaufe & tausche **Games für PSX-Saturn-N64**! Dt/us/jp, Postweg 100% zuverlässig, ruft an! Suche Mario Kart, Turok, Soviet Strike, Motor Toon GP1, Player Manager, Rayman2 und Cobra Gun! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Playstation & Nintendo64 - (Ver)kaufe & tausche ständig Spiele, Konsolen und Zubehör! Bis dann! Tel. 034903/31510 (Fax 31511)

Tausche & (ver)kaufe **Games + Geräte** für MD, SNES, Atari Lynx, PC-Engine, Game Boy, NES, Amiga-Originale. Bitte nur schriftlich bei Josef Leierseder, Lorettoplatz2, 94136 Thyrnau.

Neuer Konsolenclub sucht noch Mitglieder (PSX, Saturn & Nintendo)! Es lohnt sich garantiert! Kostenlose Infos bei P. Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg. Tel./Fax 0203/766902

VERKAUFE

NINTENDO

NES-Spiele: Arch Rivals, Airwolf & WWF Wrestlemania Challenge (alle incl. Anl. & Verp.), auch Tausch gegen andere NES-Spiele (z.B. Probotector2, The Last Ninja, Prügelspiel 1-3)! Tel. 08807/91996

SNES + 2 Pads + Scart/AV-Kabel + 6 Spiele (Mario Kart, Theme Park, Indiana Jones, Asterix + Obelix, Donkey Kong) NP 1000 DM für VP 450 DM! Auch Einzelverkauf, Anfragen erwünscht! Tel. 09394/2172 (Ulf Leuze)

SNES + Games: Royal Rumble, WWF Raw, WWF Wrestlemania, Battletoads, Knights of the Round, Bomberman2, Prügelspiel, 2 Pads, 6-Spieler-Adapter, div. Tricks + Video. Preis VHB. Tel. 0451/624061



Der höllische Flipper "Devil's Crush" (Naxat, 1990) zählt unter Pinball-Fans zu den besten seines Genres, nicht zuletzt wegen der unzähligen Bonusräume und Missionen sowie der gruseligen Optik (rechts die Super Nintendo-Umsetzung "Jaki Crush"). Die ebenfalls gesuchte Automatenballerei "Xexex" (Konami, 1991) war zwar in Japan als PC-Engine-CD angekündigt, erschien jedoch nie.

SNES + 2 Pads, dazu die neusten Spiele wie Terranigma & DKC2 mit Spieleberater billig zu verkaufen! Auch noch Game Gear mit Spielen und Adapter! NES zu verkaufen! Tel. 030/7914245 (Berlin)

SNES + Games: Pitfall, Super Soccer, F-Zero, Super Mario World + 2 Pads für 150 DM! Auch ohne Spiele! Verkaufe Game Boy incl. 9 Topspielen, Licht & Lupe für 150 DM. Auch ohne Spiele! Tel. 02232/34246 (ab 14 Uhr, Brühl)

10 SNES-Spiele, 8 x USA (F1-Roc2, Buster Bros., R-Type3, Soccer Shootout, Shanghai, Pilotwings, SF2, Mario) & 2 x Japan (Bomberman & Mario3). Alles Topzustand, nur komplett, Festpreis 200 DM. FFight Guy + CD 100 DM. Tel. 02131/101213

Jurassic Park 50 DM, Goof Troop 50 DM, Tiny Toons 40 DM, Mario Kart 50 DM für SNES. Tausche Streetfighter Alpha gegen Warhammer (beide PS)! Rene Krusch, Brandenburgerstr. 22, 01587 Riesa.

SNES + Sim City + NBA Jam + Raw + Nighel Mansel + F Zero + Super Mario + Super Soccer günstig zu verkaufen. Tel. 09276/8148 ab 19 Uhr)

Mario 64 jp und **Shadows of the Empire** us je 100 DM. Versand per NN oder Tausch gegen Mario Kart 64 oder KI-Gold.
Christian Heiml, Gabelsbergerstr. 1a, 84529 Tittmoning.
Tel. 08683/1822 (ab 18 Uhr)

More-Fun-Set (incl. 2 Pads) + DKC2 mit Spieleberater + Stunt Race FX und Megaman2 für GB nur 390 DM. Tel. 03578/302704 (ab 18 Uhr)

SNES (defekt) mit 3 Spielen + Game Boy mit 7 Spielen + Zubehör für VB 400 DM. Tausche beides gegen N64 (ohne Spiel). Habe auch Tips & Tricks zu allen Konsolen. Sicke Liste gegen 10 DM.
Tel. 08631/928707 (19:15 - 21 Uhr)

Löse meine **SNES-Sammlung** auf: 12 Supergames wie FF3, Chrono Trigger, SST2, SMW2, Donkey Kong Country, Actraiser2, Earthworm Jim, bekanntes Beat'em Up2, Action Replay. Tel. 05129/7606
(ab 18 Uhr, öfter probieren!)

Nintendo64 us ohne Spiel für 400 DM! Tel. 02931/13350

SNES + 2 Pads + Super Game Boy + 4 Spiele (Sparkster, Dropzone, Rise o.t. Robots, Vortex). Games Einzelpreis 40 DM, alles zusammen 250 DM! Für Bastler: Atari 2600 + ca. 12 Games für 30 DM!
Tel. 04741/8664

SNES: Illusion of Time 70 DM, Actraiser2 40 DM, Battletoads 40 DM, Outlander 40 DM. Komplett 150 DM! Tel. 05131/97050 (ab 19 Uhr)

N64-Spiele: KI Gold + Wayne Gretzky's 3D Hockey für je 140 DM oder zusammen 260 DM. Tel. 07022/36240 (Jens)

KI-Gold 160 DM, Mario64 90 DM, Pilotwings64 120 DM, Pad für N64 60 DM, alles zusammen 400 DM zuzüglich Versandkosten. Suche Tauschpartner für N64, Raum LIP. Tel. 02941/720933 (ab 18 Uhr)

SNES + 2 Pads + bek. Beat'em Up Teil2 & 3 mit kompl. Move- & Cheatliste, ARP3 & DKC. Alles original verpackt mit Anleitung & 100% i.O. Tausch mit PSX oder PSX-Spielen möglich! Tel. 08629/1854

NES + 4 Pads + 9 Spiele für VB 350 DM! Tel. 089/3161408

Super Famicom mit RGB-Umbau, Netzadapter, 2 Pads, Action Replay2, Starfox und Beat'em-Up für 130 DM. PSX: Star Wars us 50 DM. Tel. 0761/891038

Game Boy Pocket & Donkey Kong Land2 VHB 130 DM! (Alles erst eine Wocke alt!) Christian Luitz, Erzbergerstr. 28, 69214 Eppelheim.

SNES (50/60 Hz) + Pad + Ascii-Pad + RGB-Kabel + SGB incl. EWJ + Final Fantasy3 incl. Playersguide + ISS Deluxe + SF2 (nur Modul), 100% ok für 180 DM. Tel. 030/4448359 (Raul Zropf)

SEGA

VF2 us 50 DM, Shellshock dt 50 DM, Nights dt 60 DM, Hi-Octane dt 35 DM, Congo us 40 DM, Magic Carpet dt 50 DM, NBA Action dt 30 DM, Sega Rally dt 55 DM, VF Kids dt 60 DM, Bubble Bobble dt 55 DM, Panzer Dragoon2 dt 55 DM, Fifa 96 dt 35 DM, UEFA Euro 96 England dt 45 DM, Digital Pinball dt 35 DM, Daytona USA 40 DM, NHL Powerplay Hockey us 55 DM, Fighting Vipers dt 60 DM, Adapter 30 DM. Tausche und suche Sega Worldwide Soccer, Daytona CCE, Virtua Cop2.
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

MD-Spiele: Ghostbusters + Might & Magic (beide incl. Anl. & Verp.), auch im Tausch gegen andere Spiele! Tel. 08807/91996

Sega Saturn-Spiele Tomb Raider, Exhumed, Alien Trilogy u.a. Verkaufe auch günstige Playstation-Spiele! Tel. 05561/982042
(ab 16 Uhr, Thomas)

Sega Megadrive + 11 Spiele (z.B. Nigel Mansel, Lemmings) + 3 Pads + Action Replay incl. Codebook für 350 DM VHB. Suche auch günstige Playstation, tausche auch.
Tel. 0621/691449
(Franco/Enzo, 13-14 Uhr)

Sega Saturn + Sega Rally, Victory Goal, Daytona USA, Thunderhawk2, Virtua Fighter1/Remix/2 + 2 Pads. Ruft an: Tel. 030/5451411

Sega Saturn + 2 Pads + Fighters Megamix + Nights + 8 Meg Speichermodul (2 Wochen alt) für sage und schreibe 650 DM!
Tel. 02043/46299 (ab 19 Uhr)

Saturn-Games: Ghen War & Skeleton Warriors, beide us, zusammen für 40 DM. Tel. 0511/624773

MD2 + 2 Pads + Games (Sonic2-3, Sonic & Knuckles, Cool Spot, Flashback, Paws of Fury, Mega Games1, Aladdin, Phantasy Star2, Vectorman, Ristar) komplett für 400 DM. Martin Dobritz, Seupahnerstr. 26, 09306 Seupahn.

MD + 8 Spiele (Sonic11-3, Kid Chameleon, Lemmings u.a.) + Action Replay + Spieleberater komplett für 450 DM. Tel. 03733/22988

Panzer Dragoon2 jp und Street Fighter Zero jp für je 30 DM.
Tel. 0221/373856

Sega Saturn RGB 60Hz + 2 Pads + Adapter + Sega Rally + Virtua Fighter2 + Panzer Dragoon2 komplett für 480 DM oder Tausch gegen Playstation RGB mit Spiel.
Tel. 08031/37393 oder
Tel. 08031/59645 (abends)

Daytona CCE 80 DM, Sega Rally 50 DM. Für Playstation Alien Trilogy (engl. Pal-"Uncut") 50 DM, alle zusammen 170 DM. Spiele in Topzustand, meldet Euch unter:
Tel. 030/9323892 (Kay)

Verkaufe oder tausche **Sega Saturn + 6 Topspiele** (VF2, SF Zero...) + Japan-Adapter + Scart-Kabel (2 Monate alt, incl. Original-verpackung). Preis VB.
Tel. 08751/4247 (ab 18 Uhr, Sebastian)

Verkaufe oder tausche: Fighting Vipers dt 60 DM, Gun Griffon us 55 DM, Ghen Wars us 40 DM, Prügelspiel3 40 DM oder Tausch gegen Exhumed, Athlete Kings, Virtua Cop2 (ohne Knarre).
Tel. 05244/3173 (Martin Mellen)

Die Chance für Rollenspielfans: "Final Fantasy 3" (rechts) thront in unseren "Top 100" als bisher bestes RPG auf Platz 4. Leider benötigt Ihr eine 60-Hz-Konsole, um den Abspann genießen zu können. Doch mit dem günstigen Angebot habt Ihr keine Probleme: RGB-Ausgang und Umbau garantieren glasklare Fantasy-Optiken und den kompletten Epilog, der Player's Guide hilft Euch an schwierigen Stellen weiter. Obendrein ersteht Ihr die Videospielhits "Street Fighter 2" und "International Superstar Soccer Deluxe", die ebenfalls in den besten Spielen aller Zeiten vertreten sind.

Saturn + 2 Pads + Nights + Tomb Raider + Virtua Fighter2 + Sega Rally + NBA Jam TE, alles 2 Wochen alt wegen Zwangsverkauf für 550 DM! Tel. 05485/1647 (ab 13 Uhr)

Saturn + 2 Pads + Adapter + Virtua Gun + 4 Spiele (Nights, Virtua Cop, Virtua Fighter2 & Sega Rally). Alles originalverpackt für 450 DM (incl. Porto, per NN). Tel. 09624/1614
(ab 16:30 Uhr, Robert)

Ca. **140 MD + 40 MCD + 20 Saturn + 15 3DO + 10 32X-Spiele!!!** Phillips CDI-210! 32X! CDX für Mega CD (neu)! Suche Saturn + PSX + Nomad + MCD1 + MD1 + Multimega!!! Nachnahmesendung kein Problem!
Tel./Fax 02421/971596 (bis 22 Uhr)

Saturn + Zubehör + 14 Spiele (z.B. VC1-2 + Gun) für VB 1400 DM! Verkaufe PSX + viel Zubehör + 24 Spiele (z.B. F1, Stirb langsam) NP 3500 DM für VB 2300 DM!
Tel. 02133/470477

Tausche & verkaufe **Spiele für Saturn**, z.B. Alien Trilogy, Mystaria, SF zero, Congo, NHL-Hockey, Parodius uvm. Kaufe außerdem PC-Engine-Spiele & tausche für PC.
Tel. 07744/5187 (18-20 Uhr)

PLAYSTATION

NBA in the Zone 40 DM, Ballerspiel 35 DM, RR 35 DM. Suche Memory Card 120 Blocks (dringend, zahle 50 DM!) & Joypad. Evtl. auch Tausch. Robin Güttler, Seitenäckerstr. 3b, 70378 Stuttgart.
Tel. 0711/535620 (ab 15 Uhr)

PSX-Games: Formel1, In the Zone, Rayman, Space Griffon etc. zwischen 50-60 sFr. Tel. 0413/603753 (12-18 Uhr, Themba, Schweiz)

Wing Commander3, Tomb Raider, Discworld, Magic Carpet, Wipeout, Worms, Tekken, X-Com, 8 Meg-Memory Card + 8 Demo CDs, alles zusammen 550 DM. Auch Einzelverkauf! Tel. 0201/511799 (Anrufb., Peter)

Playstation + 10 Topspiele (F1, RRR, Pandemonium, Sampras Xtreme Tennis uvm.) + 2 Pads + Memory Card + Mouse + RGB-Kabel + Negcon. Topzustand mit Orginalverpackung und Anleitung, NP 1700 DM für 595 DM!
Tel. 08191/46004 (ab 19 Uhr)

Playstation, Saturn, SNES, MD usw. Jede Menge Spiele und Zubehör, immer das Neuste zu verkaufen oder zu kaufen gesucht. Ruft doch mal an: Tel. 08331/494725 oder
Tel. 08331/80798 (Aydin)

Playstation + 2 Pads + 6 Spiele (Resident Evil, Loaded, Discworld...) + 3 Demo CDs für 650 DM. Tel. 040/778269 (Sidi)

PSX-Cheater, die Datenbank für den Amiga (OS2.X, 1 MB)! Verwaltet max. 600 PSX-Titel! Demo gg. Disc/RU/RP 2DM gratis. Vollversion 20 DM (Schein). Nur bei: Amiga-Team Rain, M. Wiesert, Drosselweg3, 86641 Rain.

Pal: Space Hulk, Magic Carpet. US: Slamscape, Resident Evil, Crash Bandicoot. Jap: Expert, Top Gun je 40 DM. Alles Originale, 100% ok, per NN. Christian Heiml, Gabelsbergerstr. 1a, 84529 Tittmoning.
Tel. 08683/1822 (ab 18 Uhr)

PSX + 2 Pads + Discdrive + Memory Card + 17 Spiele (z.B. Tekken2, Formel1 uvm) + Extra Demos (oberstes Teil von Gehäuse schwarz lackiert) für 1200 DM (NP 2300 DM). Tel. 0172/6744357

Theme Park 60 DM, Battle Arena Toshinden2 60 DM, Streetfighter Alpha 60 DM oder alles zusammen 160 DM. Tel. 02834/8547

Formel1 70 DM. Suche Burning Road, Wipeout2097, Stirb langsam. Tel. 02591/3277 (ab 18 Uhr)

Resident Evil mit Spieleberater 100 DM, Fifa'96 55 DM, Tohshinden2 65 DM, Formel1 neu 90 DM (Alles Pal!). Tel. 08146/1402 (Thomas)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

SECOND HAND

PLAYSTATION

Playstation + 8 Spiele! Dt. PSX + 2 Pads + Memory Card + RGB-Kabel + Resident Evil + Worms + Int. Track & Field + WC3 + Need for Speed + Fifa Soccer + Aquanaut's Holiday + Formel1, komplett nur 699 DM (NP ca. 1400 DM)! Tel. 0711/511285

Hyper Final Match Tennis jp 60 DM, Circuit Beat jp 65 DM, Ridge Racer Revolution jp 65 DM, Toshinden2 jp 65 DM, Tekken jp 60 DM, Cyberwar jp 60 DM (3 Discs). Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

PSX-Spiele: Destruction Derby 60 DM, Tekken 75 DM, Int. Track & Field 70 DM, Worms 60 DM, Strategiespiel 80 DM, Space Hulk 70 DM. Alles Pal und in deutsch incl. Nachnahme.
Tel. 04123/7118 (ab 18 Uhr, John)

PSX-Games von Thunderhawk2 über Total NBA'96, Fade to Black, Shockwave Assault bis hin zu Formel1, alles für glatte 60 Märker VHB, also ruft an: Tel. 04551/82100 (Mo-Fr 17-20 Uhr, Dirk)

D. Derby incl. 3 Demo CDs (Demos von Wipeout2097, DDerby2, Crash Bandicoot, Tekken2, F1, Toshinden2 und neun anderen) + Insomnia Maxi-CD für 75 DM.
Tel. 08191/50120
(ab 18 Uhr, Stefan)

Tausche & (ver)kaufe **Spiele für PS, Saturn & U64.** Habe auch noch Spiele für Jaguar. Der Hammer: Ich bringe und hole Spiele ab! Nur Raum Mainz bis 50 KM!
Tel. 0172/6115023 (Bis bald!)

PSX-Spiele: Lone Soldier 30 DM, Worms 30 DM, Shellshock 40 DM. Tel. 040/7119196 (Marcus)

2 Ballerspiele, W2097, Wipeout, Resident Evil & Hintbook, Imp.-Racing, Kileak the Blood, Cybersled, Space Hulk, D. Derby, Air Combat, Warhawk, Defcon5, D, Tekken, Krazy Ivan, Messevideo.
Tel. 035264/90815 (tägl. ab 16 Uhr)

Resident Evil, Formel1, Wipeout2097, Ridge Racer Revolution, Tekken, Wipeout, Destruction Derby, Fifa'96. Alles 100% ok, komplett für 400 DM.
Tel. 06625/7110

TW Metal 50 DM, NBA Jam TE 40 DM, Fifa'96 65 DM, TNF Speed 60 DM, Total NBA 70 DM, spielbare Demos von F1, Tekken2, AP Soccer, Shellshock, Descent, Warhawk, C Bandicoot 60 DM. Alles zusammen 280 DM. Tel. 030/4137378 (Oliver)

Habe immer verschiedene **Spiele zu verkaufen & tauschen**. Zur Zeit: Total NBA, Pete Sampras Tennis, Track & Field, Pandemonium, Return Fire. Ruft einfach mal an:
Tel. 02662/50559 oder
Tel. 0171/2767284 (Thorsten)

Sony PSX-Spiele, z.B. Resident Evil, Total NBA, Formel1, Ridge Racer, Tomb Raider usw. Kaufe & tausche auch! Tel. 0171/3694459
(ab 14 Uhr)

Nagelneue und unbenutzte **PS-Games mit Garantie** zur Kompatibilität & Vollständigkeit: Formel1 75 DM, Ridge Racer 50 DM. Rayman, Wing Commander3, Toshinden2 je 70 DM.
Tel. 02554/917949 (Marcus)



Verkaufe/tausche PS-Spiele. Habe z.B. Star Gladiator, Tomb Raider, Jet Moto, Prügelspiel, Sampras Tennis, Firo & Klawd, NHL Face Off, Andretti Racing usw. Verkaufe auch N64 + Zeitschriften.
Tel. 02551/80842 (15-21 Uhr)

PSX-Spiele: Alien Trilogy, Fifa'96 je 55 DM. Beat'em Up 65 DM.
Tel. 09172/2470 (ab 14 Uhr, Markus)

Playstation + 2 Pads + Memory Card + Ascii Board + 12 Topspiele (RRR, Tekken2, X-Com, Formel1, Total NBA, Track & Field usw.). Alles 1A-Zustand und Pal für 699 DM (NP 2000 DM). Tel. 08191/46979

Multinorm Playstation + 2 Pads + Memory Card + 17 Spiele (z.B. Resident Evil, Formel1, Stirb langsam, Crash Bandicoot, Projekt Overkill) nur Topspiele, nur komplett für VHB 900 DM. Tel. 04521/4354

Stirb langsam, Crash Bandicoot, Total NBA, Soviet Strike, Prügelspiel, Streetfighter Alpha1+2 jp, D. Derby, Toshinden2, B. Road. Preise nach Vereinbarung oder Tausch gegen neue CDs. Tel. 06022/21558

X-Com 50 DM, Theme Park 30 DM, WWF 30 DM, Fade to Black 40 DM, Formula1 50 DM, Toshinden 30 DM, Destruction Derby 40 DM. Benjamin Schneider, Riedäcker 14, 89356 Haldenwang.

Olympic Soccer, Krazy Ivan, Worms, tekken, Streetfighter Alpha, alle Pal! 32X + Virtua Racing. Preise nach Vereinbarung, Versand per NN.
Tel. 03933/803610
(ab 16 Uhr, Torsten)

DDX-Playstation-Development-System!!! VB 850 DM!
Tel. 0511/3728166

Return Fire us 60 DM, NHL Face Off us 60 DM, Poed us 60 DM, NBA in the Zone us 55 DM, Warhawk dt 50 DM, Track & Field dt 60 DM, Gunship2000 dt 60 DM, Total NBA dt 60 DM, Descent dt 60 DM, Magic Carpet 60 DM, Impact Racing dt 60 DM, Burning Road dt 60 DM, WC3 dt 60 DM, Resident Evil us 60 DM und mehr! Versand per Nachname + Porto.
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

PS-Games: Beat'em Up, Top Gun, Street Fighter Alpha, Philosoma, Shockwave Assault, D. Alle us, zus. für 120 DM. Tel. 0511/624773

PSX-Spiele 40-65 DM, z.B. Revic Acident, Galaxy Fight, Assault Rigs, Zero Devide, Hi Octane oder tausche z.B. gegen Crash Bandicoot. Andreas Schröder, Jacobsplatz 6, 52069 Aachen.

Mickey's Wild Adventure (incl. Musik-CD) 45 DM, **Formel1** 70 DM (beide Pal, ohne Kratzer).
Tel. 089/6134853 (Nino)

EXOTEN

Atari Jaguar CD-Rom, Myst, Battlemorph, Rayman, Hoverstrike, Space Ace, Zoop, Defender2000, Primal Rage, Baldies etc.
Tel. 04131/406278 (abends)

Atari Jaguar + RGB-Kabel + Pad + Cybermorph + Raiden + Alien vs Predator + Breakout2000 (Dez.'96 neu erschienen!), alles neu und originalverpackt für 350 DM (NP 980 DM). Tel. 089/6924527

Neo Geo CD + 2 Pads + 2 Spiele (FF3, SS2) für 300 DM. Für SNES: X-Terminator2 30 DM.
Tel. 09141/92534

Jaguar-Spiele: Syndicate, Club Drive, Iron Soldier, Crescent Galaxy, Dragon, Raiden & Sportspiel. Preise VHB. Tel. 04529/624

Neo Geo CD + RGB-Kabel + Stick + 18 Games (z.B. SS2-3, AoF2-3, FF3, Pulstar, Metal Slug, SSK3, Last Resort...) nur komplett abzugeben! VB 1200 DM. Tel. 02237/922477 (ab 17 Uhr, Matthias)

PC-Engine-Spiele: Parasol Stars & Gunhed uvm. Suche Turbo Duo Multi + NG Aof2 & SS2. Verkaufe Jaguar RGB + Pads + W3D. Diverse GG + MD-Klassiker. Tausche PSX, habe Tomb Raider, Wipeout2.
Tel. 04962/5655 (ab 16 Uhr, Frank Höfs)

Neo Geo CD-Konsole Pal + Japanumbau + 2 Pads + 6 Spielen (z.B. Fatal Fury3, King of Fighters'95, S. Sidekicks2 usw.) 750 DM oder Tausch gegen Mak + Zubehör.
Tel. 040/60911043 (Fax 60911041)

OLDIES

Tausche & verkaufe **Atari 2600, 5200, 7800, XE, Colecovision, Vectrex, Intellivision:** Konsolen, Module & Zubehör! Vectrex mit 4 Spielen für 60 DM! Suche auch 32X mit Spielen und Mega CD-Spiele!
Tel. 02161/12891

Saba Fairchild von 1976 + 5 Spiele (3 Cassetten, 2 eingebaut: Fußball, Pong, Memory, Schach und Barriere). Alles mit Hülle und Anleitung, Topzustand! Preis: Auf Gebot! Tel. 0212/202097

Atari VCS2600: Spiele & Zubehör, viele Raritäten, z.B. Keyboard Controllers, Ghostbusters, Acid Drop, Baseball usw.
Tel. 05237/5492 (WT ab 17 Uhr)

3 **Commodore16-Spiele**: Battle, Frenesis & Tutti Frutti zusammen für 35 DM oder einzeln 14 DM. Verkaufe auch C64-Programm Geos und Zubehör wie z.B. Joystick oder Drucker. Tel. 06231/2246

Sonstiges

Platinen: Galaga 200 DM, Ballerspiel 250 DM, Ballerspiel 300 DM, Mission X 150 DM, Thunder Cade 200 DM, Section Z 150 DM, Battle Lane Vol.5 150 DM, Ghost'n'Goblins 300 DM, Capcom-Ballerspiel 300 DM, Rusg & Crash 150 DM usw. Tel. 04506/694 (Lars)

Saturn + 8 Spiele + 2 Pads 700 DM. **MD2 + CD2** + 2 Spiele + 2 Pads 180 DM. **Lynx2** + 14 Spiele 250 DM. CD32 + 4 Spiele 200 DM. **Game Boy** + 3 Spiele 80 DM. **C64 + Floppy** + 35 Disks 80 DM. Div. VCS-Spiele! Suche GG + Spiele, Saturn-Spiele & N64! Tel. 05721/77521 (Jan)

Manga-Fans aufgepaßt! Für nur 15 DM bekommt Ihr ein Din A4-Anmeldeformular des wahrscheinlich größten **Manga-Clubs** Deutschlands! Mehr Informationen unter: Tel. 05437/4041 (18-20 Uhr)

Automaten-Platinen: Super Street Fighter2 Turbo 900 DM, Twin Eagle2 500 DM. Alles Orginale! Sammlerstücke: Xexex (Konami-Weltraumballerspiel) 800 DM, R-Type2 800 DM! Tel. 08233/740112

Platinen: Galaga 200 DM, Ballerspiel 250 DM, Ballerspiel 300 DM, Mission X 150 DM, Thunder Cade 200 DM, Section Z 150 DM, Battle Lane Vol.5 150 DM, Ghost'n'Goblins 300 DM, Capcom-Ballerspiel 300 DM, Rusg & Crash 150 DM usw. Tel. 04506/694 (Lars)

Diverse Platinen & Playstation-Spiele! Tel. 0172/7630206

Projektor: Sony CPJ-100E LCD-Projektor (Partyvision). 180000 Pixel bis 2,5m Bilddiagonale + Stativ für 1550 DM. Tel. 09624/1553 (Matthias)

Movelisten zu aktuellen Prügelspielen! Egal ob Fatalities, Combos, Secret Moves oder Cheats! Bei mir gibt's fast alles! Infos gegen Rückporto bei: A. Purzer, Edlingerstr. 22, 81543 München.

(Ver)kaufe & tausche **Games & Konsolen** für SNES, MD, 32X, MCD, PSX, NGCD, PC-Engine & 3DO. Nehme auch ältere Spiele und suche Kontakt nach USA & Japan. Suche auch Ultra64 + Zubehör für Konsolen. Tel. 05161/910610

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch viele PC-Engine-Spiele.
Tel. 089/1403732

Saturn: Shining Wisdom, Mystaria. Playstation: Krazy Ivan. Preise nach Vereinbarung, habe auch noch MD2 + MCD2 + 2 Pads + Fifa Soccer + Road Avenger. Tausch möglich! Suche Breath of Fire2!
Tel. 08669/38457 (Erwin)

Playstation & Nintendo64 - (Ver)kaufe & tausche ständig Spiele, Konsolen und Zubehör! Bis dann! Ruft an unter
Tel. 034903/31510 (Fax 31511)

Aus Sammlerhand: Saturn, Playstation, Neo Geo-Module, PC-Engine, MD, SNES, Laserdiscs & japanische Videospielmusik-CD's. Liste anfordern: Tel. 08233/740112

Löse **MD- und MCD-Sammlung** auf, viele Top-Spiele für 30 DM! Habe auch viele Spiele für 3DO, PS, Saturn, 32X, SNES & Game Gear. Verkaufe US-SNES + Adapter + 2 Spiele für nur 150 DM! Verkaufe PS + 3 Spiele für 450 DM!
Tel. 0511/414899 (Thomas)

3DO + 10 Spiele + 2 Pads für nur 450 DM! Tel. 06236/88369
(ab 14 Uhr)

Animes & Mangas. Habe Street Fighter, Ghost in the Shell, Battle Angel Alita Band 1-5, Appleseed Band1-6 + Anime, und vieles mehr. Preise VH-Basis. Schreibt an: Chun-Wan Cheung, Schillerstr. 5, 32052 Herford.

Nintendo64 incl. RGB-Umbau + Mario für 550 DM. **Saturn** + 2 Spiele 350 DM. **Intellivision** + 2 Spiele 95 DM. PS- & Saturn-Spiele ab 40 DM. Suche Vectrex!
Tel. 02156/77827 (evtl. AB!)

(Ver)kaufe & tausche **Konsolen + Sammlungen**. Verkaufe MD-Spiele: Hellfire, Thunderforce3. Suche für PSX: Wipeout, T2, Stirb langsam etc. Habe Tomb Raider. Suche auch alle 8 Bit-Konsolen (MS, TD).
Tel. 04962/5655 (Frank)

LAST RESORT

MITMACHEN! Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC • „Tipsteufel"
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

STAR GLADIATOR

PS

Mehrere Leser haben uns geschrieben, wie Ihr bei Capcoms jüngstem 3D-Prügelspiel die drei Endgegner Bilstein, Kappah und Blood anwählen könnt. Jede der nebenan abgedruckten Tastenkombinationen wird im Charakter-Select-Screen eingegeben, alle funktionieren nur im Arcade-Modus.

Gebt Ihr eine Kombination richtig ein (flinke Finger sind Voraussetzung), ertönt ein Quittungston. Der Pfeil am rechten Bildschirmrand führt Euch zu den neuen Figuren. Der Kappah-Code funktioniert aber nur, wenn Ihr Endgegner Bilstein bereits aktiviert habt. Genauso verhält es sich mit Blood: Auch er wagt sich nur auf den Bildschirm, wenn die beiden Kollegen schon am Geschehen teilnehmen.

Netterweise ist es überhaupt kein Problem, die drei "neuen" Spielfiguren auf Memory Card zu sichern. Benutzt einfach die entsprechende Funktion.



Um Endboss Bilstein zu spielen, haltet Ihr auf Hayato START+SELECT gedrückt, geht zu Gore und drückt
✖ ● ✖ ● ■ ■ ■ ▲ ▲ ▲ ✖ + ●



Um Kappah zu spielen, haltet Ihr bei Gore START+SELECT, geht zu Hayato und drückt
● ■ ▲ ■ ✖ ■ ▲ ■ ● ■ ▲ + ✖



Um Blood zu spielen, haltet Ihr bei Hayato START+SELECT fest und geht zu Bilstein. Dann drückt Ihr
✖ ■ ✖ ■ ✖ ■ ...



... und bewegt den Cursor zurück auf Kappah. Hier gebt Ihr ein:
● ▲ ● ▲ ● ▲ L1 + R1

NBA JAM EXTREME

In der letzten MAN!AC haben wir bereits angekündigt, daß wir Euch diesmal ein paar Geheimcodes zum jüngsten "Jam"-Sequel präsentieren.

All Star East #1	LMH	6/28
All Star East #2	EST	3/14
All Star West #1	WST	7/12
All Star West #2	RMC	4/21
Happy Team		
Pirate Bill	SAL	2/2
Mr. Happy	MJT	3/22
Dufus the Clown	GRR	6/19
Three Feet Under	TOD	4/17
Mr. Unhappy	GEM	11/3
Ooohh	JLH	1/26
Unsichtbares Team		
Who	WHO	1/1
Brained	BCS	1/7
Monkey boy	PJP	11/2
Howie	BCE	7/10
Jim Jung	JKJ	12/13
Huh	CBR	6/25

ALIEN TRILOGY

Kleine Verbesserung zu unserem Cheat in Ausgabe 1/97: Der Unverwundbarkeits-Code lautet in der PAL-Version korrekt

FVNKYG1BBON

DISRUPTOR

Robert Stenger aus München kennt vier praktische Cheats zum Spiel mit den durchlöcherten Teddybären. Alle müssen im Kartenbildschirm (Echtzeitmodus) eingegeben werden. Während des Spiels drückt Ihr SELECT, dann die Taste L1 und gebt den Cheat ein. Funktioniert die Kombination richtig, hört Ihr zur Bestätigung einen Soundeffekt.

Alle Waffen

■ ▲ ■ ■ ● ■ ● ▲

Volle Magazine

✖ ■ ▲ ▲ ✖ ● ▲ ✖

Unverwundbarkeit

▲ ✖ ✖ ● ✖ ▲ ■ ■

Volle Lebensenergie

● ● ■ ● ▲ ✖ ✖ ●



CHRISTMAS NIGHTS

Weihnachten ist zwar vorbei, aber Segas Promo-CD macht auch im Frühjahr Spaß. "Christmas Nights" heißt's nämlich nur im Dezember. Legt Ihr die CD im Januar ein, fegt "A Happy New Year Nights" über den Bildschirm, im November wiederum gibt sich "Winter Nights" die Ehre. Wie's funktioniert? Stellt einfach die interne Uhr des Saturn auf einen anderen Monat ein!
Diesen Tip erhielten wir von Lars Schmucker aus Heuchelheim.

CONTRA

Bei "Legacy of War" habt Ihr die Möglichkeit, einen Haufen Cheat-Kombinationen im Titelbild einzugeben. Wir erhielten sie von Michael Pfliegl aus Bruckmühl.

Levelanwahl

L2 R1 L1 R2 ← → ● ■ R2 L2

Waffenauswahl

L2 R2 L1 R1 ↑ ↓ ↓

Während des Spiels ■ + ▲

Unbegrenzt Continues

L2 R2 L1 R1 ← → → ←

Filmsequenzen

L2 L1 R1 R2 ↑ ← ↓ →

Verstecktes Spiel 1

L2 L1 ← → R1 R2

Verstecktes Spiel 2

R2 R1 → ← L1 L2

Sound Effekte

R2 R1 L1 L2 ↑ → ↓ ←

FIFA '97

Kurz und schmerzlos: Sven Welk aus Marl hat uns eine Postkarte geschickt und erklärt, wie Ihr bei "FIFA '97" jeden Elfmeter in der Halle haltet. Ihr müßt R1, R2, L1 und L2 gedrückt halten und mehrmals die ● -Taste betätigen – solange, bis Euer Gegner auf den Kasten geschossen hat.

ANDRETTI RACING

Malte Renner aus Hamburg hat uns per eMail einen nützlichen Cheat zu diesem Rennspiel geschickt. Um ein wenig mehr Einstellungsmöglichkeiten zu bekommen, müßt Ihr während des Rennens pausieren und auf die Option "Race Statistics" gehen. Hier drückt Ihr die Tasten L1, L2, R1, R2 und ●, damit ein zusätzliches Menü erscheint.
Zwei schicke Paßwörter, die für eine neue Fahrzeuglackierung sorgen, haben wir ebenfalls. Probiert's aus:

Formel 1: **Go Bruins!**
Stock Cars: **Go Bears!**

BLACK DAWN

Ein reichhaltiges Tips-Archiv haben wir zum US-Titel "Black Dawn" ausgegraben. Alle Codes müssen im Pause-Modus eingegeben werden.

Volle Tanks & Waffen

SEL L2 SEL R2 ▲ ▲ ▲ ●

Waffen nachladen

SEL L2 SEL R2 L1 L2 R1 R2

Gun Mode Anwahl

SEL L2 SEL R2 SEL SEL SEL

Mission überspringen

SEL L2 SEL R2 ▲▲▲● ↓ ↓ ↓

GUNSHIP

Wenn Ihr den Hubschrauber unverwundbar machen wollt, startet Ihr eine Mission und haltet im Ladebildschirm solange L1, L2, R1 und R2 gedrückt, bis die Mission beginnt!

RESIDENT EVIL

Benjamin Franz aus T-Online hat uns eine eMail zum Thema "God Mode" geschickt. Wer seine Spielfigur mit allen Waffen und Schlüsseln ausstatten will, muß schnell die unten aufgeführte Kombination eingeben, sobald am Anfang das Blut spirtzt. Das ist ziemlich schwierig – Benjamin hat es nur einmal geschafft!

L1 L2 ← → ↑ ↓ ↑ ↓ ↓ ↑

L1 L2 L1 + L2

STREET FIGHTER ALPHA 2

Wie Ihr an die ursprüngliche "Fassung" von Chun-Li und an einen erstarkten Akuma herankommt, haben wir Euch bereits in einer der letzten MAN!ACs verraten. Mittlerweile wissen wir auch, wie Ihr Zangief, Dhalsim und Evil Ryu bekommt.

Zangief

Im Player-Select-Screen wählt Ihr Zangief und haltet START gedrückt. Bewegt dabei den Cursor über die Portraits von Sagat, Sodom, Rose, Birdie, Charlie, Dhalsim, Ryu, Adon, Chun-Li, Guy, Ken und zurück zu Zangief. Drückt einen beliebigen Knopf und die Original-Moves funktionieren!

Dhalsim

Dhalsim -> Zangief -> Sagat -> Charlie -> Dhalsim

Evil Ryu

Ryu -> Adon ->Akuma -> Adon -> Ryu

KING OF FIGHTERS



Wenn Ihr im "Team Match" dreimal die gleiche Figur anwählen wollt, haltet Ihr im Wahlbildschirm START gedrückt, betätigt gleichzeitig ↓ und ▲, ← und ✖, → und ■, ↑ und ●. Ein Soundeffekt bestätigt die Wirksamkeit des Cheats.

SHADOWS OF THE EMPIRE



Für den jüngsten "Star Wars"-Teil haben sich die Lucas-Designer ein paar neckische Tricks einfallen lassen: Wenn Ihr im "Easy"-Modus alle Challenge Points sammelt, solltet Ihr während des Spiels den Kamerabutton ↓ fünf Sekunden gedrückt halten, damit Ihr den Leebo-Scanner erhaltet.
Sammelt Ihr die Challenge Points im "Medium"-Modus während des Sky-Hook-Kampfes und haltet den Kamerabutton ↓ wieder fünf Sekunden fest, verwandelt sich Euer Jäger in einen X-Wing, nochmal fünf Sekunden, und ein TIE-Fighter erscheint.
Die Programmierer-Credits ruft Ihr mit dem Namen "_Credits" auf, bevor Ihr das Spiel beginnt.



KI GOLD



Wie in der Automatenversion dürft Ihr Euch im Zwei-Spieler-Modus sowohl Spielumgebung als auch Hintergrundmusik aussuchen. Dazu drückt Ihr bei der Charakter-Wahl die entsprechende Kombination. Der erste Spieler bestimmt die Szene (im Bild die "Sky Stage"), Spieler 2 die Musik.

Spaceship (Glacius)	↑	+	FP
Jungle (Maya)	↑	+	MP
Castle (Sabrewulf)	↑	+	QP
Helipad (Orchid)	↑	+	FK
Museum (Fulgore)	↑	+	MK
Stonehenge (Tusk)	↑	+	QK
Street (TJ Combo)	↓	+	FP
Dungeon (Gargos)	↓	+	MP
Bridge (Jago)	↓	+	QP
Spinal Ship (Spinal)	↓	+	MK
Dojo (Kim Wu)	↓	+	QK
Sky Stage			
beide Spieler drücken	↓	+	MK

PILOT WINGS



Michael Pfliegl aus Bruckmühl spielt "Pilot Wings" nur mit unbegrenzt viel Treibstoff. Dazu gebt Ihr im Pause-Modus folgendes ein:

↑ ↓ ← →

BLACK DAWN



Christian Müller aus Herborn hat uns ein paar Cheat-Kombinationen zum US-Import gefaxt. Wer den Zwei-Spieler-Modus anwählen will, muß im Start-Menü SELECT und R2 gedrückt halten bis eine Glocke ertönt. Wollt Ihr den "Nuke Cheat" aufrufen, schaltet Ihr in den Pause-Modus und gebt die Tastenkombination unten ein. Nach der Eingabe hört Ihr einen Soundeffekt. Der Cheat lädt Eure Waffen nach und kann beliebig oft wiederholt werden.

SELECT L2 SELECT R2 L1 L2 R1 R2

COMMAND & CONQUER



Wie Ihr gleich zu Beginn das gesamte Terrain einsehen könnt, weiß "unser Fan" Hannes Bliem: Haltet im Titelbild L1, L2, R1, R2, ■ und ● gleichzeitig gedrückt. Betätigt START und wählt "Paßwort" oder "Neues Spiel". Erst wenn das Spiel beginnt dürft Ihr die Tasten wieder loslassen.
Die Paßcodes wiederum schickte uns Martin Duckstein aus Herne...

GDI-Paßcodes	NOD-Paßcodes
45p55ben4	kdtpx9wpe
tiscfyki8	gt1b87a02
c9rof2ad0	w1nmwtchk
8phjdb0hu	w15dasrs8
kv2mdu3sf	w1rjnxclk
ox3cs3d4g	c9r67c70w
sz40ryks4	c9xpb72tk
ox11x8sfp	ox136wzpt
gtjkf2j00	ofd5iul28
66rerjvvb	7qjwg4518
ds7ok6dgn	878kkkwxs
gtjkgyqw0	011ooznoo
457ed7g0u	

"Ausnahmezustand"-Zusatzmissionen
COVERTOPS

MONSTER TRUCK



Auch wenn Ihr nur die Demo-CD (Demo 1) besitzt, könnt Ihr eine große Offroad-Strecke fahren: Wenn Ihr nach dem Start die ersten drei Rechtskurven genommen habt und auf der folgenden Gerade einfach links abbiegt und über die Bergkette fahrt, gelangt Ihr auf eine geheime Piste. Dort haltet Ihr Euch anfangs rechts und folgt dem Weg.

TOMB RAIDER



Zwei Cheats hat uns Alexander Bialek aus Krefeld zugeschickt. Beide gebt Ihr im Spiel ein, nachdem Ihr auf SELECT gedrückt habt.

Volle Bewaffnung & Munition

L1 ▲ L2 R2 R2 L2 ● L1

Level überspringen

L2 R2 ▲ L1 L1 ● R2 L2

NEXT TIME 4 '97

BIG MOUTH

Bernd Eichinger wird "Resident Evil" verfilmen: Der deutsche Star-Regisseur ("German Classics") brachte den Lizenz-Vertrag bei einem Treffen mit Capcom's Präsident Kenzo Tsujimoto in Osaka unter Dach und Fach. Das Drehbuch schreibt Alan McElroy ("Die Hard 4"), über den Drehbeginn schweigt sich Constantin Film noch aus ### AOL startet Mitte Februar ein Videospiele-Forum, in dem Surfer täglich Neuigkeiten aus der Szene erfahren und im Forum plaudern können ### Anfang '98 wird Sega gerüchteweise eine DVD-Version von "Virtua Fighter 3" für den PC veröffentlichen. Die ersten PC-DVD-Player werden Ende des 1. Quartals '97 erscheinen. ### Letzte Meldung: Sega fusionierte Ende Januar mit dem japanischen Spielzeugriesen Bandai.

Charles Cecil (Managing Director Revolution Software)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Warcraft 2 (Blizzard, 1996) **"Der Titel ist so fesselnd, daß ich nach Spielende stets einige Minuten Erholung brauche. Kurz vor Weltuntergang werde ich auf diese Pause jedoch verzichten..."**

2. Impossible Mission (Epyx, 1984) **"Das erste Spiel, das mich in Erstaunen versetzte - weil es so ein gravierender Fortschritt war. Ebenfalls das erste Spiel, das mich eifersüchtig machte - weil es so viel besser als meine eigenen Entwicklungen war.**

3. Galaxian (Artic Computing, 1981) **"Um mich daran zu erinnern, wo alles begann - und wie man mit nur vier KByte gute Spiele schreiben konnte. Die ZX81-Version bestand aus Blöcken, war für mich aber ebenso faszinierend wie das Original."**

erscheint am 12. März





Es kann losgehen: Zur Deutschland-Premiere des **Nintendo 64** verrät MAN!AC alles, was Ihr über Hard- und Software wissen müßt. In unserem **"Heft im Heft"** liefern wir Euch Tests aller erhältlichen Spiele, helfen Euch mit exklusiven Tips & Tricks zu teuflischen Spielsituationen und halten Euch mit wissenswerten News über aktuelle Entwicklungen auf dem Laufenden. Wir berichten ausführlich über die Highlights der Automatenmesse **IMA '97** in Frankfurt und besuchen für Euch die **Internationale Spielwarenmesse** in Nürnberg, wo sich Spieleanbieter aus ganz Deutschland ein Stelldichein geben. An Tests erwarten wir Sony's Vorzeige-Flitzer **"Porsche Challenge"** (oben links) und den Playstation-Import **"Raystorm"**: Der "Galactic Attack"-Nachfolger glänzt mit edler 3D-Optik und furiosen Alien-Formationen. Weiter erwarten wir Psygnosis' 3D-Hammer **"Tenka"** (rechts) im MAN!AC-Testlabor.



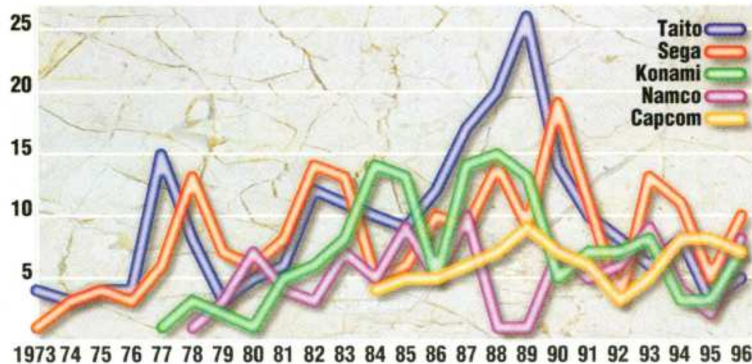


Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Dragonquest 3 Enix	Rollenspiel nicht geplant
2	Rage Racer Namco	Rennspiel April
3	Gundam Densetsu 2 Bandai	Action nicht geplant
4	Crash Bandicoot Sony	Jump'n'Run erschienen
5	Virtual On Sega	Beat'em-Up erschienen
6	DK Country 3 Nintendo	Jump'n'Run erschienen
7	Arc the Lad 2 Sony	Strategie/RPG nicht geplant
8	Virtua Cop 2 Sega	Action erschienen
9	Choro Q (1.02) Takara	Rennspiel nicht geplant
10	Pocket Monsters Nintendo	Rollenspiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

SPIELHALLEN-GIGANTEN!



DIE WELT DER VIDEOSPIELE IN ZAHLEN:
Seit Jahren totgeredet, doch noch immer quicklebendig: Ohne die Hits aus der Spielhalle blieben die Regale der Konsolenfachgeschäfte spärlich bestückt, mit Prügelserien ("VF", "Tekken", "KI", "Street Fighter 2" & Co.) sowie Rennspielen ("Ridge Racer", "Sega Rally") sind Automatenumsetzungen die größten Umsatzbringer der 32-Bit-Generation. Auf unserer Grafik seht Ihr den Titel-Ausstoß der wichtigsten Arcade-Entwickler seit der Erfindung von "Pong". Die amerikanischen Hersteller (Atari, Williams, Bally, Midway) haben wir nicht berücksichtigt: Da einer den anderen gekauft hat, wäre eine grafische Darstellung der US-Automaten-Aktivitäten zu kompliziert. Oder kann von Euch jemand sagen, ob "Cruis'n USA" ein Williams-, ein Midway- oder gar ein Nintendo-Automat ist?









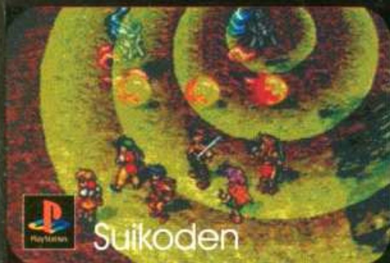






















0221 – 240 88 00

NINTENDO64

NINTENDO 64....................399,90
Controller64....................49,90
Lenkrad64........................199,90
RGB-Scart Kabel.................49,90

FIFA Intern. Soccer............159,90
Killer Instinct64..................159,90
Mario64.............................159,90
Mario Kart64......................159,90
Pilot Wings64.....................159,90
Star Wars...........................159,90
Trilogy................................159,90
Wave Racer64.....................159,90
Wayne Gretzky´s Hockey.....159,90

merchandise

Caps.................................ab 20,00
Hint-Books...................(Tomb Raider, Nights,etc)..........................ab 20,00
Magazines.......(EDGE, Playstation(jp.), Playstation(eng.), EGM(us))...ab 15,00
Poster...................................ab 5,00
Pins......................................ab 5,00
T-Shirts................................ab 19,90

SEGA SATURN

Saturn...399,-
Saturn +C&C..............................449,-
3D-Controll-Pad..........................89,90
Memory Card...............................99,90
RGB Scart-Kabel..........................39,90
Lenkrad.......................................109,90

Command&Conquer.................89,90
Daytona U.S.A. C.E.....................89,90
Die Hard Arcade..........................99,90
Fighting Vipers............................89,90
Megaman X3...............................99,90
NHL Powerplay Hockey '96...........89,90
Nights+Analog Pad....................129,90
Sonic 3D Blast.............................89,90
Tomb Raider.................................89,90
Virtua Cop 2 incl. Gun..................139,90

Werkstatt

Umbau Saturn...............................99,90
Umbau Playstation........................99,90
Umbausatz Playstation..................69,90

Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
...einfach anrufen

PlayStation

PlayStation......................................389,-

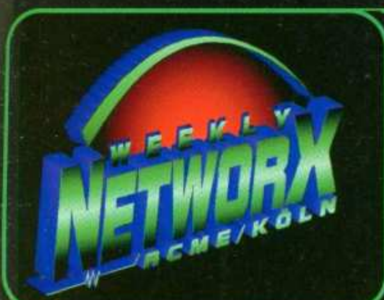
Controller -The Pad-............29,95
Controller -pro-..................59,90
Controller...(Sony)..............59,90
Analog Flightstick..............119,90
Memory Card (bunt).............39,90
Memory Card (8MEG)...........79,90
Memory Card (12MEG).........129,90
Memory Disc Drive............159,90
RGB-Scart-Kabel..................39,90
HF-Antennenkabel...............49,90
Link-Kabel............................39,90
The Gun (Pistole)................59,90
Lenkrad (Mad Catz)..........149,90

2-Xtreme...89,90
4-4-2 Fußball.......................................89,90
A-VI Evolution Global..........................99.90
Area51...99,90
Alien Trilogy..89,90
Baphomets Fluch.................................89,90
Batman Forever Arcade.......................89,90
Carnage Heart.....................................89,90
Command&Conquer.............................89,90
Cool Boarders......................................89,90
Contra: Legancy of War.......................89,90
Crow: City of Angels............................99,90
Crusader - No Remorse.......................89,90

PlayStation

Destruction Derby 2..................99,90
Discworld I&II........................je.89,90
Disruptor.......................................89,90
Dragonheart...................................99,90
Fifa Soccer`97..............................89,90
Jet Rider..89,90
Legacy of Kain...............................99,90
Manic Karts...................................89,90
Namco Museum 1-3...............je.89,90
NBA Hangtime...............................89,90
NBA Live`97...................................89,90
Pandemonium................................89,90
Porsche Challange.........................99,90
Rage Racer..................................149,90
Re-Loaded.....................................89,90
Soul Blade...................................109,90
Soviet Strike...................................89,90
Spot goes to Hollywood...............99,90
Star Gladiator.................................89,90
Suikoden..99,90
Super Star Soccer Deluxe............99,90
Tempest X3...................................99,90
Tobal N° 1......................................99,90
Tomb Raider..................................99,90
Twisted Metal World Tour..............99,90
WipEout i&II ....je 99,90
WWF in the House.........................89,90

...weitere Titel auf Anfrage!!!



DIE ERSTE NETZWERKPARTY IN DEUTSCHLAND!!!
- NETWORX -

AM 2.MÄRZ STARTET DIE ERSTE NETWORX-SESSION IN KÖLN. HÄNGT EUREN PC BEI UNS INS NETZ UND STELLT EUCH DER MAXIMALEN HERAUSFORDERUNG BEI C&C2, WC2 ODER ... DER CHAMP ERHÄLT EINEN "FREE CHECK IN" UND KANN IN DER NÄCHSTEN SESSION SEINEN TITEL AUF DER GROSSBILDLEINWAND VERTEIDIGEN. NATÜRLICH GIBT ES AUCH INFOS ZU DEN NEUSTEN PC- UND KONSOLENSPIELEN SOWIE Q&A`S MIT SPIELEENTWICKLERN. DABEI SEIN LOHNT SICH IN JEDEM FALL, OB DU SPIELEN WILLST ODER NICHT. WILLST DU MEHR ÜBER NETWORX WISSEN, RUF, FAX ODER SURF UNS AN... ODER KOMM DIREKT ZU ACME THE GAME COMPANY...





Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Starttaste drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.

Bei uns im Laden...

* Softwarepräsentation
  - auf 3 Großbild-Leinwänden
  - mit GlasTron-3D-Visier
  - auf Demo-Displays
* Internet-Terminals

Eigentlich wollten wir hier dafür werben,

daß es International Superstar Soccer Deluxe

jetzt endlich für Playstation gibt.

Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.

Fun Generation **9/10**
Mega Fun **87%**
Next Level **85%**
Maniac **84%**







KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt